KAZUTAKA MIYATAKE

DESIGN WORKS

MACROSS & ORGUSS

宮武一貴
マクロス&オーガス
デザインワークス

MECHANICAL DESIGN WORKS SERIES



日本SFビジュアル界の重鎮
宮武一貴によるデザインワークス。
[超時空要塞マクロス][超時空世紀オーガス]の世界。

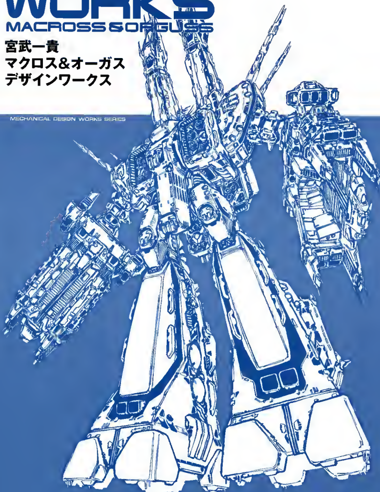
KAZUTAKA MIYATAKE

DESIGN WORKS

MACROSS & ORGUSS

宮武一貴
マクロス&オーガス
デザインワークス

MECHANICAL DESIGN WORKS SERIES



KAZUTAKA MIYATAKE

DESIGN WORKS

MACROSS&ORGUSS

宮武一貴 マクロス&オーガス デザインワークス

右側主砲

左側主砲

中から溶け残った砲身、ビーム材が突き出しているといった感じです

＊こうなると、もう気分のものです
こんな雰囲気で願います……
……程度の事しか言えません。
あとはよろしく
技術的な手法に総ておまかせします。

溶けて融合してしまった副砲塔

＜主砲破壊バージョン ディティール＞

内側

前側

後側

主砲エネルギー伝達ユニット（断面）
基部で失われた
ポッカリと空洞が開いていて
情けない……

とりあえず空間パネルで覆う
気配だけはつけてあります……

＜股間 ディティール＞

外側

砲は左右反転対称です

前部

＜脚部基幹 ディティール＞

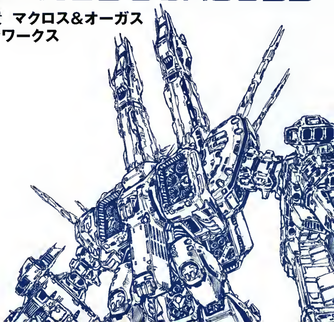
後部

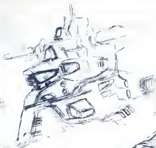
KAZUTAKA MIYATAKE

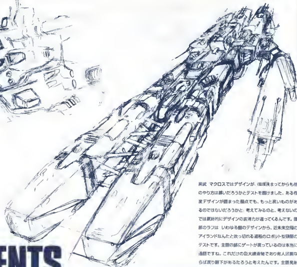
DESIGN WORKS

MACROSS & ORGUSS

宮武一貴　マクロス&オーガス
デザインワークス

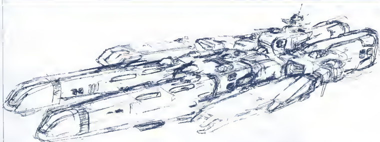






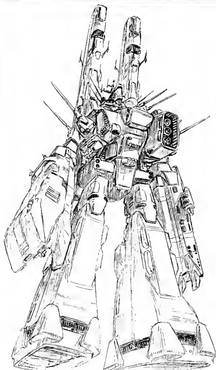
宮武　マクロスではデザインが、ほぼ決まってからも他のやり方は無いだろうかとテストを続けました。ある程度デザインが固まった時点でも、もっと良いものがあるのではないだろうかと、考えてみるのと、考えないのでは最終的にデザインの説得力が違ってくるんです。艦首部のラフは、いわゆる艦のデザインから、近未来空母のアイランドなんだと吹っ切れる過程のロボット型艦橋のテストです。主砲の脇にゲートが残っているのは本当に過剰ですね。これだけの巨大建造物であり有人区画ならば渡り廊下があるだろうと考えたんです。主砲発射の直前に通路が収納されるというのを考えていました。

CONTENTS



SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

超時空要塞マクロス



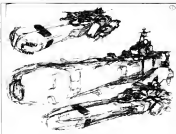
KAZUTAKA MIYATAKE

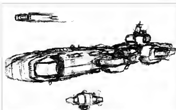
MACROSS & ORGUSS DESIGN WORKS

マクロス

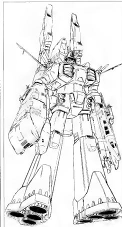
メガロード～
メガ・マクベス～
マクロス

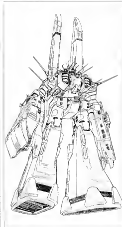
タイトルに関しては スタジオぬえでは「メガロード」と呼んでいたんです。これは「最最最大＝過剰な積荷」という意味ですね。英語のスペルでは異なるのですが、「大いなる道」という意味も掛けていたんです。スタジオぬえは「メガ」という言葉が好きなので、それでまとまりかけていたんですが、ビックウエストの大西良昌さんという方が、ネーミングに関しては一家言ある方で もっと面白い言葉はないだろうか!? 「大きなもの＝マクロなもの」という印象でまとめられないだろうかと提案なさったんです。マクロをもじって「マクベス」や「メガ マクヘス」と考えてみたんですが、マクヘスだとシェイクスピアの四大悲劇で、他の意味合いが出てきてしまう。しばらくは「メガロード」と「マクロなもの」という、大きなものの意味の「メガ」と「マクロ」の平行線だったのですが、しばらくして大西さんが「マクロスにしたからね。みんなこれでいいね」と決定を出されたんです。既存のイメージを踏まえた上で、そのイメージを変えていくという手法が大西さんらしいネーミングだと思います。



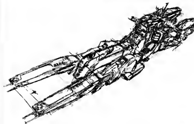








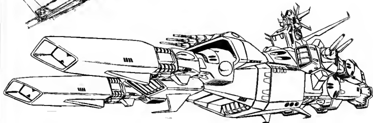




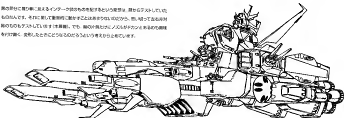
メガロードからマクロスへ

時代的に、戦艦をロボットに変形させようという流れがあったんです。「戦闘メカ　ザブングル」に登場する大河原邦男さんのアイアンギアーと、初期のメガロードのコンセプトが近いものがありました。脚を前後に振るというのと、艦首にあたる主砲を背中に回すという違いはありますが、基本的なところでバッティングするので、これはもうひとひねりしないといけないと思い、早い段階で一回捨てています。

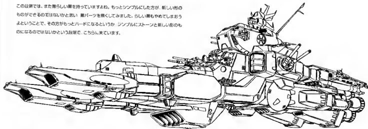
当初から、脚をどうしようかという課題がマクロスにはあったのですが、強襲揚陸艦と空母を腕にくっつけてしまおうという発想が出た段階で、アイデアの大きな飛躍がありました。



脚の部分に握り拳に見えるインテーク状のものを配するという発想は、前からテストしていたものなんです。それに関して動態的に動かすことはあまりないのだから、思い切って左右非対称のものもテストしています（本稿図）。でも、脚の片側だけにノズルがドカンとあるのも興味を付け難く、変形したときにどうなるのだろうという考えから止めています。



この段階では、また脚らしい脚を持っていますよね。もっとシンプルにした方が、新しい形のものができるのではないかと思い、脚パーツを無くしてみました。らしい脚もやめてしまおうよということで、その方がもっとハードになるというか、シンプルにストーンと新しい形のものになるのではないかという段階で、こちらに来ています。



マクロス要塞型＆強攻型

「マクロス」というのは、実験的な意味で過渡期の作品だと思うんです。それまで既存の作品で造り上げてきた世界感のフォーマットやパターンから、どう踏み出していくか、というのがスタッフの誰でも解っていなかった。マクロスのデザイン自体も　旧来のロボット的なゴタゴタしたディテールが残っている過程がありますね。それは、それまでにあった記号を全部捨て去る作業だったとも言えるんです。ロボット型では「顔」という条件に意識が残っていて　なかなか突き抜けることが出来ないでいました。見えてきたのは、新時代の空母のブリッジ　管制塔のような感じにしてしまおうと思ってからですね。つまり艦載機のバルキリーが話の主役になることがわかっていたので　戦艦というよりは空母の雰囲気ということを意識してデザインしています。

思い出したのは　石黒昇さんや河森正治君と　メカをどう使うかという演出打ち合わせをやりながらのデザイン作業だった訳なんですが　その段階で艦隊戦闘というのが話の流れに出てこないんです。マクロスという戦艦でありながら　戦闘になるとバルキリーが飛んでいって片付けてしまうだろう。これは戦艦とは名ばかりの飾りのようなもんだね　と。その段階で僕たちもかなり開き直って、何をするべきかが見えてきた。いわゆる「宇宙戦艦ヤマト」型の戦闘は無いだろう。「マクロス」型の戦闘やドラマはどんなものだろう!?　という話になっていきました。それで　大砲撃つのも大騒動　変形にしても、これだけの巨大なシステムが変形するとなれば　一朝一夕には出来ないだろう。一回変形するだけに30分掛けてしまうぐらいでないと　本当のマクロスらしさとは言えないのではないか。しかも人の手で変形させる。山のようなコネクタがもう無数にあって　一ヶ所接続が終わると兵隊がドッと走っていって　次のコネクタに取り掛かるといったような作業になるはずだ。隔壁があちこち開きっぱなしになるし　宇宙空間に吸い出されてしまう家も10軒や20軒じゃないだろう。町内会からは二度と変形してくれるなという抗議が上がってくるとか、そういう話になってくるはず。それはそれでスペクタクルだよね　という話になっていったんです。そういう見せ方が出来る艦なんじゃないか。それをやるべきなんじゃないかと。だからマクロスというのは戦闘をするための艦じゃなくて　艦内の大騒動を描くための艦なんですね。

ダイダロス

ダイダロスの艦首の前の部分を強襲揚陸用のローディンググリッドにしてしまう発想と、バルバス・バウ（球形艦首）を併せて殴り艦に見せられないかと考えました。両艦ともマクロスの両腕になるという段階で、殴り艦とツメという格好が決まってしまったので、あとはディテールの密度を上げながら船としてのフォルムを作るために球形艦首の後ろを一度膨ませて、手腕に近い印象を作ってあげたという作業ですね。だから純粋な艦というよりは、少しキャラクター性が強い。それと横須賀で暮らしてますと、コンテナ船というか、自動車運搬船が山ほど見えるんです。このように箱状の形状を持った船とかも、割と当たり前に目の前を走っていきますので、そんなに変わった格好とは自分自身では思いません。

プロメテウス

昔の空母には、カタパルトと機体を繋ぐための装具「ブライドル」の回収装置である「ブライドル・リトリーバー」のホーン（角）が艦首に付いていたんです。空母の特徴のひとつだったんで、あれがツメになるじゃないか、面白いからやっちゃおうと河森君との相談でこうなりました。空母のディテールというのも、小さい頃から見続けているので、割と自然に描けたので苦労はなかったですね。甲板の設定なんか今見ても楽しいですね。艦外とエレベーター周りは真面目に描いていないので、その辺は河森君には、いくらでも現物の資料を参照してくれと言いました。空母には空母の、強襲揚陸艦には強襲揚陸艦の実際のキャラクター性を強く引き継げたのですが、この二艦は上手くまとめられたなと思っています。

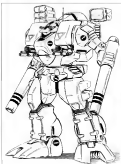
DESTROID

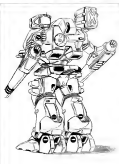
デストロイド　トマホーク

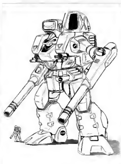
デストロイドというのは最初、バトロイドのバルキリーを含めて、軍の編成を、陸軍と空軍、海軍、海兵隊と分けようと考えていたものなんです。それで数と種類を出したいと考えました。機体の基本構成は同じで、戦車の砲塔の部分だけを変えることによって用途が変わる現実と同じ考え方で、上半身と下半身を上手く利用していこうと。設定的には地球の総力を挙げて、色々なメーカーが競作のようにして作ったはずだから、当然のことながら基本形とは言ってもひとつではないだろうと考えました。

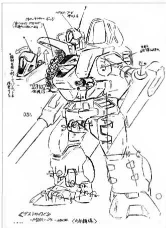
近接戦闘用の戦車と同じ運用をするものと、対空戦車に近い運用をするものと、ふたつは最低できる。それと重砲撃用のものも必要になってくるだろう。その後いろいろとバリエーションが出てくるであろうという予想のもとに結構、時間を掛けてデザインを行っています。

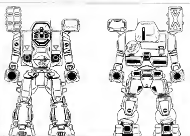
重装甲型の格闘機を持ったものがトマホーク。デストロイドのデザインはトマホークから始まっています。これは最初にデザインの変更はありますが、早目に核となるものが決まったので出来上がるのは早かったです。

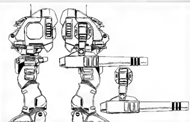




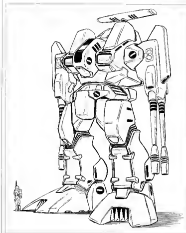


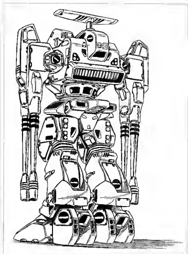




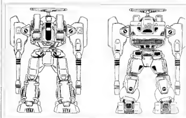


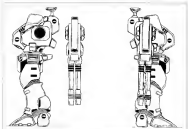
デストロイド ディフェンダー





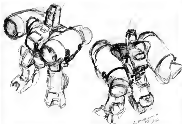
基本形となるトマホークの腰から下を使ってディフェンダーが出来ました。割りと上半身に装備品が付いていないのは、対空戦闘の用途のみに特化したという設定なんです。色々な装備もあったんでしょうが外してしまっているといった考え方なんです。当時、西ドイツの対空戦車でゲパルトという有名な車種がありまして、そういったイメージを持ってきていますね。



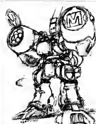


DESTROID

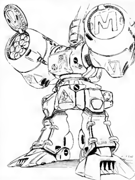
デストロイド　ファランクス



土台となるボディに色々な装備品をくっつけてマクロスの中ででっち上げたような機体もあるだろう。実際の戦車にも、イスラエル辺りのアイシャーマンとかスーパーシャーマンとか、大戦中のものを現代に合わせようとして作っていますよね。同じようにミサイルポッドをそのまま胴にくっつけてしまうとファランクスが出来るんです。それと反則技で実際には使ってはいけないような兵器なんですけど　胸の真ん中にある四角いレドームは　グレーザーレーダーといって、ガンマ線を直接放射し、それをレーダーとして使いながら、同時に相手を焼き尽そうという危険な兵器なんです。戦時条約の禁止事項もののシロモノですけど　相手がゼントラーディなら構うことないと。いざとなったら軍隊ってそういうことをやるよね　という皮肉ですね。軍隊というものを　僕は決して理想化して見ていませんから。その意味である程度理想化した軍隊というよりも　ちょっと引いた軍隊像を「マクロス」では作っています。







デストロイド　スパルタン　デザイン：河森正治





デストロイド系列として、他の地球メーカーが作った基本形もあるだろうということで、河森正治君がデザインしたのが　高機動型のスパルタンです。

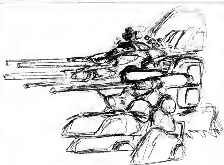


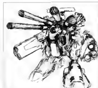


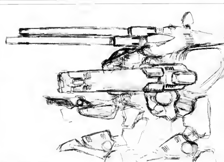
デストロイド　モンスター

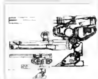
マクロス襲撃によって得られたオーバーテクノロジーで、色々な技術の爆発的発展が山ほとあったはずなんです。劇団と産業共同体のものの考え方からすれば、出来ることはみんな試しただろう。そういう考え方をしていくと、陸上歩行砲台、歩く戦艦のようなものが当然ながら発想の中に出てくるだろうと。40センチ砲の四連装が歩くというアイデアで出て来たんです。もう、そういうのが一両あるだけでいいからと。で、こんなデザイン動かせられないぞとメカ作監の板野君が言って、一歩踏み出して甲板を踏み抜いて終わり(笑)。

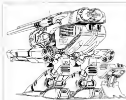
モンスターはほとんど一発で出来たデザインですね。最強のものと最弱のものを混ぜてしまうことでデザインが出来るという発想があるんです。ふたつの離反する要素を持ち込めばデザイン、もしくはアイデアが成立するという考え方がありまして、実はヒヨコがデザインのモチーフになっています。寸詰まりのヒヨコの格好をそのまま最強のものにした。だから、線もしっかり動いてあるし、くちばしも一応あるんです。そうやって決まるデザインもあるのです。あとはディテールとして光学センサーを部分部分に一杯詰め込んであります。

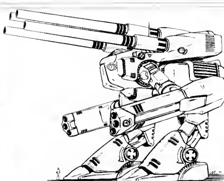


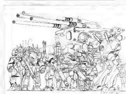






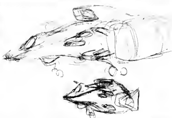


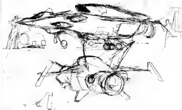


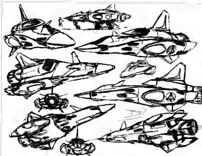


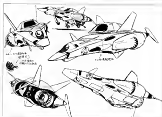
U.N.SPACY FIGHTERS

統合宇宙軍　戦闘機



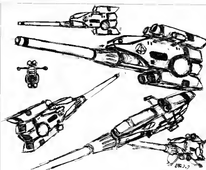


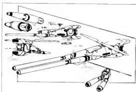




無人戦闘機　ゴースト

78年から80年くらいに、自分の書いていた小説の主役スーパーバードがゴーストの前身なんです(P46参照)。「マクロス」の初期の打ち合わせで、「無人機が欲しいんだけど、あれ出せるかな？」と河森君から聞かれたんです。それなら独自にもうひとつデザインしようとゴーストをデザインしたんです。これがマクロスにおけるゴーストシリーズの始まりですね。河森も板野一郎君も、圧倒的な速度差と運動能力の差というのを描こうとして、ほとんどフレームの中に収まっていない機体になりました。本編中でも画面をかすめていって一瞬で駆け抜けてしまいます。河森君はもう少しゴーストを活躍させたかったらしくて、結局「マクロスプラス」では仇役として登場させていますね。





宇宙戦闘機　ランサーII

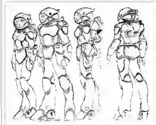
この時代の宇宙戦闘機は、用途に特化したものであるという考えのもとにデザインをしました。余裕が出てきて色々なことを試すのは、もっと後の時代なんですね。デザインが細かくなって、こんな凝ったデザインは必要ないだろう、不自然だろうと感じさせるデザインには絶対しないというのが、マクロス初期のデザインコンセプトです。この時代には開発にも余裕が無いんだ、ということをデザインからも感じさせないと仕方ないということですね。

ZENTROUN

ゼントラーディ

ここで逆関節二足歩行兵器の話をしますと、「マクロス」以前に「ジェノサイダス」というハードSFの企画がスタジオぬえにはあったんです。主役メカが人型ではない鳥型の逆関節だったんです。それにスタジオぬえのメンバーである松崎健一がガウォークと命名しまして、俺たちには、鳥型のメカをやりたいというのがコンセプトとして残っていたんです。今はもう逆関節などは当たり前のように使われていますが、その当時では新しい発想だったんです。スポンサーとテレビ局を、なかなかウンと言わせることが出来ないうちに、気がつくと「スターウォーズ　帝国の逆襲」で、スカウトウォーカーがタッタッタッと走り回っていたという(苦笑)。発想した時期は、ほぼ同じか、こちらの方が半年くらい早かったと思うんですけど、むこうは資本力とハリウッドという巨大システムと、大胆さがあって、あっという間に創り上げてしまった。これが現実なんだとつくづく思いましたね。

確かに悔しい出来事ですが、発想というのは能力のある人間であれば、必ず同じようなところに辿り着くんです。なぜかというと、みんな同じような勉強をしていますから、入ってくる情報が同じなら、出てくる発想も同じなんです。もちろん処理の部分は違いますけれど、同じ結論に辿り着くタイミングというのは、みんな大差ないんですね。だから新しいアイデアが出たら大事に取っておくというのは難しいですね。あとは競争です。発想をバックアップしてくれるシステムが、どこまで出来上がっているかが大きな問題です。

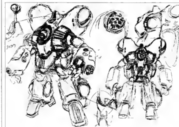


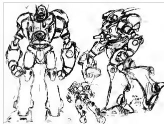
ゼントラーディ兵士

戦闘ポッド　リガード

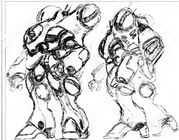




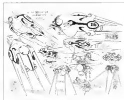




ヌージャデル・ガー



クァドラン・ロー



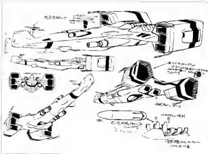
偵察ポッド　ケルカリア

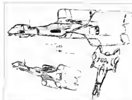
マクロス級2番艦　メガロード

マクロスのその後の話を考えると、この世界は大規模移民の時代になって行くしかないんです。戦争は一時的に妙な形で終わってますけど、地球に残っていても同じ事の繰り返しになる。まず調査船、そして移民船。それで地球統合軍にも余裕がありませんから、確立したマクロスのシステムをすぐに別の用途にも使うだろう。そうするとメガロードという艦が出てくるだろうと。それで僕も書いたし、河森君も書いたということで、それぞれのメガロードのデザインが存在するんです。あくまでも、これはそのひとつです。

「メガロード」という艦の名前を生き残らせたかったのは、デザイナーとして、企画者としてのこだわりですね。当初の計画通りアームド艦を付けています。艦そのものには武装を搭載せず、宇宙リグのような外装に搭載するというのは、このマクロスシリーズというか、メガロード形態の基本形なんです。戦闘部分と居住部分を明確に分けるということです。

デザイン的なことでは、これは板野一郎君からのオーダーで出たことなんですが、細い帯的な部分をつくってもらえれば、そこからなんでも発射したり飛び出したり出来る。そういうベルトをつくっておいてくれ、と。「しめた！」と思いましたね。デザイン的にはとりとめのない広い面も、細い帯を入れると締まる。デザイン的にも締まるし、描く側としても描きやすく、しかも塗り分けも楽だから。はっきりした細いベルトを描いている。ただ、弊害というのもあって、胴ヘタでやたら締めるというのがパターン化してしまったのを、後で感じました。





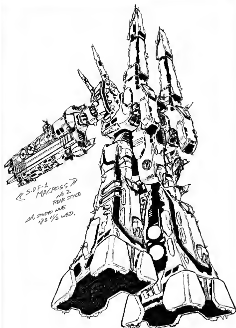


宇宙駆逐艦

地球側もマクロス艦だけでなく、それなりに大艦隊を用意していたはずなんです。初戦でほとんどがやられてしまったんですね。基本的に地球統合軍の宇宙艦というのは、マクロスが墜落してから期間の無い中で造ってますから、形は必然的にシンプルなものになるだろうと。だから、駆逐艦のエンジン部分もわざと四角く、できるだけシンプルなものにしています。シンプルで美しくというのは意識しています。

MACROSS the Movie

愛・おぼえていますか

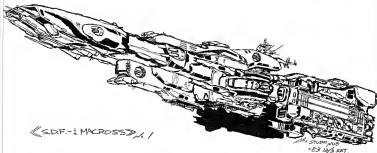


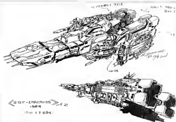
KAZUTAKA MIYATAKE

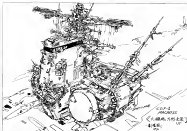
MACROSS & ORGUSS DESIGN WORKS

MACROSS

MACROSS









劇場版マクロス

劇場の大画面に適した画面密度を得るにはどうすれば良いかということがポイントでした。メカニックデザイナーの観点からすると、ひたすらデザインそのものの情報量を増やしていくしかないという結論に行き着きます。TVシリーズのマクロスの外観は、劇場で上映するものとしてはあまりにも"シンプル過ぎる"んです。でも、作画的には時間を掛けるようなものは作りたくない。そこで、機体のアウトラインを"実際にはそこまで描いていないが、詳細なディテールを感じさせるような怪しげなライン"でまとめることにしたんです。結果的に描き難いものになってしまったのですがね。

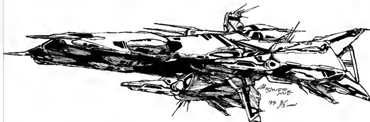
劇場版マクロス強攻型(右ページ3点)

右ページのパース画3点については、板野一郎君からのオファーで描いたものです。「どんな精密で丁寧なデザイン画が上がったところで、原画がそれをそのまま引き写す訳ではない。我々が描く際にフォルムを把握できるもの、機体の雰囲気が伝わってくるものを描いて欲しい」と頼まれたんです。あまりカッチリと描かれてしまうと原画がそれに縛り付けられてしまうと。だから、この画は劇中で実際に必要になるパースで描いています。マクロスはデザインのみで完結している訳では無くて、フィルムになって初めて完成されるデザインなんだということを痛切に感じました。

メルトランディ軍 長射程中型砲艦

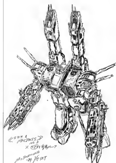


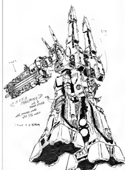
《 墜落 改造前マクロス 》
・メルトランディ軍 長射程中型砲艦

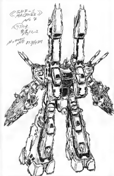


メルトランディの砲艦

このメルトランディの砲艦は、劇中でマクロスの原型となった艦です。実際には劇中に登場することはないのですが、僕がマクロスという艦をデザインするに当たって絶対必要だったんです。作品として使う、使わない以前にデザインというクリエーションの過程においては、どこかで基本となる部分を明確化しておく必要があったわけです。



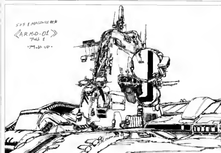




A.R.M.D-01

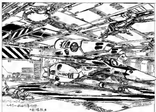
アームド01

S.D.F-1 MACROSS 設定
《A.R.M.D.-01》
アームド・ワン
STUDIO NUE '84 9/24 TUE.
・ブリッジUP
・背部前方より
・底部前方より
・底部後方より
ドッキング・アーム
※各パーツはディテールUPしてあります。動画用の省略はマクロス全景を基本として適宜増減して下さるようお願いします。



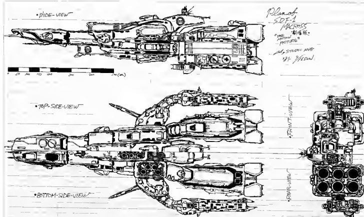
アームド01

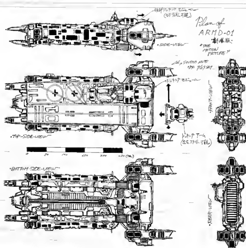
この機体はそもそも宇宙リグだったものを、必要に迫られて現場合わせで作られてしまったというメカです。急場凌ぎの兵器であることを前提にしたデザインなんですが、そのおかげでシンプルな構造になり、それなりの説得力を持つものになったと思います。このアームドを裏返しにしたようなものが画面でも使われています。アームド艦はリアリズムの賜物なんです。機能性しか考えてなくて、そこが魅力的だという、陸上の乗り物で例えるならジープみたいなものですね。僕はSFというのはイメージの外挿を徹底的に煮詰めたものだと思っているんです。格好良いキレイな形、例えるなら"肩に盾をくっつけたスーパーヒーロー"だけがSFじゃないんです。それと対極にあるようなものも、やはりSFなんですよ。

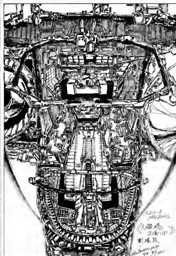


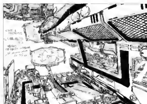
デザイン上のポイントとしては、劇中では使われませんでしたが、甲板上の発艦甲板とVTOL甲板です。宇宙空間でこれらを使うことなんて無いと思いますが、これは作戦宙域へできるだけ高速で到着するためのカタパルトだったのかもしれないし、僕もそういう使い方もできるということを前提としてデザインしました。実際に宇宙空間でバルキリーが発進するとしたら、劇中のように艦体のサイドに空いている穴から直接アームで放ち出すというのが一番簡単だし、正しいと思います。冒頭のバルキリー発進シーンはアームド艦の見せ場ですね。

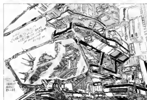
あとはマクロスの脇に付く艦なので、脇に見える部分として艦首に上下に分かれているビーム砲を意識してデザインしました。他には姿勢制御に必要であろう場所に、一応理屈っぽい位置関係を持ったノズルを付けています。


•SIDE-VIEW
•TOP-SIDE-VIEW
•BOTTOM-SIDE-VIEW
•FRONT-VIEW
•REAR-VIEW
Plan of SDF-1 MACROSS
•劇場版•
"THE MOTION PICTURE"
STUDIO NUE
'84 SEUN


Plan of ARMD-01
•劇場版•
"THE MOTION PICTURE"
STUDIO NUE
•SIDE-VIEW
•TOP-SIDE-VIEW
•BOTTOM-SIDE-VIEW
•FRONT-VIEW
•REAR-VIEW
ドッキングモジュール
ドッキングアーム
(左右スライド可能)

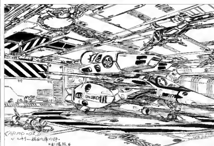


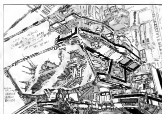




ブリッジ

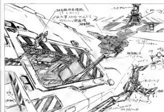
ブリッジはTVシリーズと劇場版ではそれぞれ違いますが、劇場版が本来の正しい姿なんだと思います。大画面で活きるデザインを意識しました。これはミンメイのコンサートをブリッジで聞くというアイデアがあってこそのデザインになっていると思います。

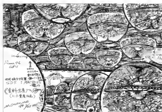




ハンガー

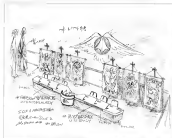
格納庫内部はリアリズムに徹しました。

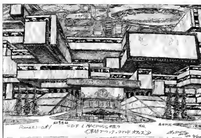




食物プラント

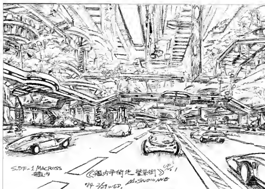
劇中には登場しませんでしたが設定は作りました。





軍司令部

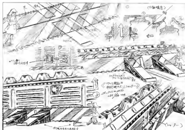
できるだけ厳めしい、権威主義の固まりのようなデザインを狙っています。僕がイメージしたのは最高裁判所です。



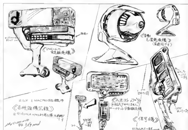


マクロス艦内市街

艦内の街は、ほとんど河森正治のコンセプトによるものです。TVシリーズでは"戦後の掘っ立て小屋みたいな中華街"だったんですが、劇場版では夢のあるちゃんとした街を作りたかったんです。暗い未来なんて描きたくなかった。それで原宿、六本木、海外で取材した街などを、綺麗にまとめたのがマクロスの艦内の街です。でも、綺麗なコンセプトで作られたものというのは、壊されてしまう運命にあるんです。それは僕も河森も確信犯的でしたね。



隔壁シャッター

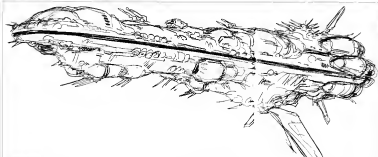


自動販売機

この時代の自動販売機は、人に声を掛けながら売り歩くという設定なんです。作品のコンセプトの一つとしてカルチャーショックというものがありますので、ゼントラーディ人が戦利品として持ち帰った時に、一体訳の分からないものだろうし、どう驚くかなと考えて色々と仕掛けました。

NUPETIET-VERNITZS V VI III I (ノプティ・バガニス5631)

ゼントラーディ軍　ブリタイ艦

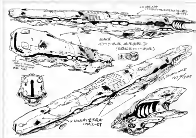


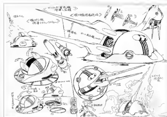
ブリタイ艦

ゼントラーディ艦は異文明の宇宙戦艦であるということを基本として、艦の脇にある剥き出しのフォールドシステム ― 艦のラインが何本か入っている部分を特徴としています。艦の大きさと重量に合わせてその部分が変わるということと、黒いストライプを中心として艦を分けるという考え方でまとめています。

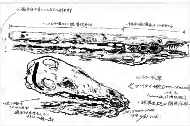
ゼントラーディ艦の中で僕が一番好きなのがブリタイ艦です。艦全体を締めている黒いストライプを境目として上下に開けて、そこから主砲を撃つというアイデアを出したのは河森正治です。TVシリーズでは主砲を撃つ機会がなかったので、劇場版では是非やろうと、口を開けたんですが、非常にエグイ格好ですね(笑)。

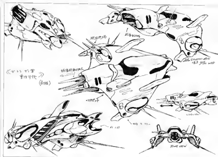
ゼントラーディ艦は遠くから見ると格好良くて綺麗なんですけど、実はむさ苦しくばっちい機体にしようというのがコンセプトなんです。基本的に修理するという考えの無いのがゼントラーディ艦で、壊れて使えなくなったものは全部廃棄しているんだろうと思います。だから艦も大穴が空いたらそのままだし、凄く汚れています。ただ、それだけに多少の攻撃を受けたぐらいでは影響が無いぐらいタフな乗り物なんだろうと思います。文化が存在しないということは、そういう事なんだろうという考え方でデザインをまとめました。

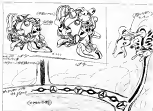






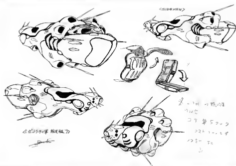


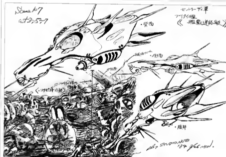




ゼントラーディ小型艦　デザイン：出渕　裕

劇場版では出渕裕君にゼントラーディ側のデザインをいくつか手伝ってもらいました。ここで紹介している小型艦もそのうちのひとつですね。ゼントラーディの艦というのは小さくなればなるほどデザインとしてまとめるのが難しいんですよ。つまり生物起源のデザインに近づいてしまうんです。だから亀やエイ、鯨といった生物そのものの形がダイレクトにデザインに反映されてしまうし　そうせざるを得なくなってしまう。そんな中で出渕君はよくまとめてくれました。





NUPETIET-VERNITZS V VI III I（ノプティ・バガニス5631）

ゼントラーディ軍　ブリタイ艦



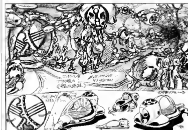
ゼントラーディ艦内ブリッジ





ゼントラーディ艦内船室







ゼントラーディ艦内通路、他



ゼントラーディ艦内格納庫

ゼントラーディ艦内小型艇格納庫



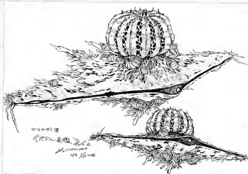


ゼントラーディ艦内部デザイン

ゼントラーディ艦のブリッジ内部を生物の内臓的なデザイン処理にしたのは、河森正治からのオーダーだったんですが、実は、僕はそういう処理はあまり好きではないんです。元々大学では生物を勉強していたので生物の美しさを知っていますし、逆に生物的といえばグロテスク、内臓的というパターン認識には凄く抵抗があるんです。

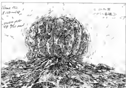
BODOL CENTRAL SHIP

ボドル旗艦



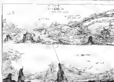
ボドル旗艦

何か変わった敵の大ボスの艦というのはどういった物かと考えてデザインしたのがこの艦です。エイの背中にサボテンを乗っけて、前にデカイ目玉が一つという極めて生物起源を意識したデザインになっています。あとは鬱陶しく、汚らしくという方向でまとめました。



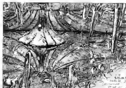


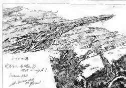




ボドル旗艦ディテール

この艦はアップにしたらどこまでもアップにできるような超巨大なものなんです。何せ上にブリタイ艦が乗っかってもどこに居るのか分からないぐらいの代物ですから。北海道や四国が飛んでいるのを想像してもらえば解りやすいと思います。艦の上は甲板というよりは、艦艦として捉えています。ゴル・ボドルザー本体がいる中央核から全て巨大な景観として把握しています。ですから、これはボドル旗艦の上にロケーションするという感覚でデザインしました。



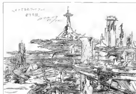


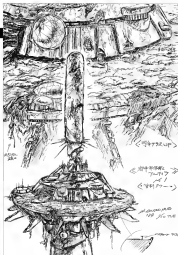
ARTELA

都市宇宙船アルティラ



異世界のデザイン文化を感じさせると同時に、一方で地球文化との共通性も見いだせるようなものにしようとしました。ボロボロに壊れていても、ゼントラーディやメルトランディと違って、美の文化を持っていたことを感じられるようにしたかった。そうした場合、パビリオン的な建築というか、万博をひっくり返したようなデザインを持ち込む以外、手が無いんです。その宇宙船自体が、ひとつの文化的な見本市のような印象を持たせるのが正しいだろうと考え僕なりの解釈でまとめています。

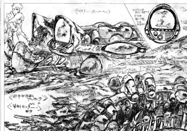


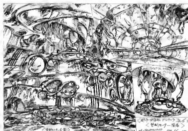


デザインラインとしてはリングと円弧の連続によって建物全体が形成されており、そこが美のモチーフとして使われていることを想起させるようにしました。





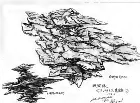




MELTRAN

ラブラミズ艦

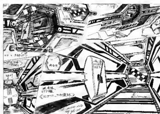


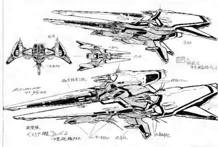


ラブラミズ艦

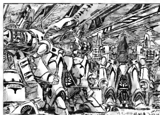
時間が足りなくて凄く厳しかった艦です。ゼントラーディ側と比べるとどうしてもデザイン的なツメがもう一歩でした。ゼントラーディとの対比は出たのですが、メルトランディとしてのキャラクター性が弱いので反省しています。メルトランディは強いて言えば曲線的で地球寄りのデザインになっています。

ミリア艦









ミリア艦

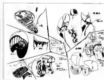
マクロスの原型となった中型砲艦と同クラスの艦です。そのため、マクロスと基本的に同じストライプ処理をこの艦にも使っています。

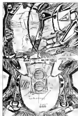
実はTVシリーズと劇場版で、ゼントラーディとメルトランディの設定が変わってしまった事で、デザイン上の弊害が起きているんです。つまり、TVシリーズではゼントラーディの一派であったメルトランディが、ゼントラーディ対メルトランディという図式に変わってしまった。デザイン・コンセプトが直線的であるメルトランディに、曲線的なクァドラン・ローが含まれてしまう事態が起きてしまった。だからといってメルトランディの艦を女性的な曲線主体でまとめるというのは、ゼントラーディも曲線主体のため、デザイン上で差がつかないんです。あとは色で分けたり、綺麗な曲線でまとめるという方法もあったんですが、それだと艦としての凄みが無くなってしまう。綺麗でスマートな艦には迫力が無いですから、最初からゼントラーディよりも弱い印象になってしまう。忸怩たる思いがありましたが、これは諦めの部分でもあります。

NOUSJADEUL-GER

ヌージャデル・ガー



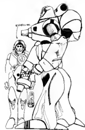


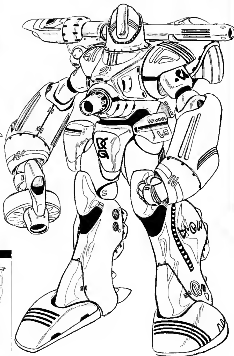


ヌージャデル・ガー

ゼントラーディのパワードスーツのデザインです。人型の機体を登場させたのは、バルキリーとつかみ合い等の肉弾戦闘をさせたいからです。

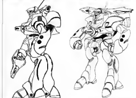
スタジオぬえとパワードスーツというのは「宇宙の戦士」をはじめ、切っても切れない関係にあるんです。それまでにも僕や河森君も色々なアプローチをしてきました。パワードスーツには色々と制約条件があって、その最たるものに、手足を攻撃されたら、中に入っている人間の手足も持っていかれてしまうという事があります。それで僕はパワードスーツの腕に腕に通さなくても良いだろうというアイデアが出て、この機体に投影させています。ただ、これは実際にやってみると分かるんですが、腕を固定してしまうと脚だけでは走りにくいんです。でも、戦闘種族のゼントラーディ人だから、別にそれでかまわないや、ということにしてしまいました。その代わり、胸の横にハッチパネルが付いていて、泥を浴びたりカメラアイが曇ったりした時に中から手を出して自分で拭けるようにしました。劇場版の時には少し変えようという事になったんですが、僕の時間が無くて、河森君の方から出渕 裕君にお願いしてデザインしてもらいました。





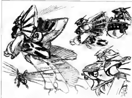


劇場版 ヌージャデル・ガー デザイン：出渕 裕



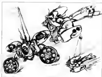
ゼントラーディ　バトルスーツ

「マクロスプラス」の際には、どこの所属とも分からない残存部隊が使用しているものという河森君のオーダーでパワードスーツをデザインしましたが、そんな風に物語の中での立ち位置が曖昧なのが一番やりにくかった。下腹部がミサイルポッドになっているタイプは、弾を打ち尽くしたらポット部分を排除するような事を考えていました。自分なりにこだわってみたのは飛行姿勢ですね。高速で大気中を飛ぶ機体はバルキリーにしてもクァトランにしても、現実の航空機と同じで、あれだけの関節を持ちながら、飛行姿勢は固まっているもんなんです。この飛行姿勢は気に入っています。















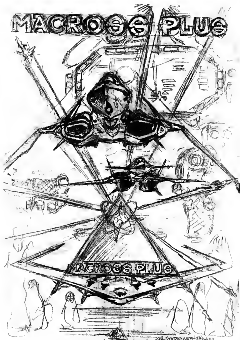
MACROSS PLUS

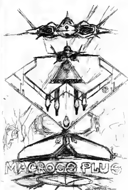
マクロスプラス

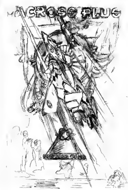


KAZUTAKA MIYATAKE

MACROSS & ORGUSS DESIGN WORKS







マクロスプラス　アートワークス

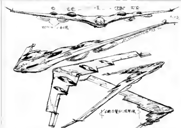
左ページは宣伝用販促イラストの原画として描いた物です。メカデザインやタイトルロゴの書体は既に決定していてモチーフは出来上がっていました。コンセプトとしては、空港のエキシビジョンを意識しました。「マクロスプラス」のような航空作品の場合には他の形を考えられなかったんです。それと、ビデオのパッケージングとしては異色なものを目指しました。僕も河森正治も飛行機好きで、あちこちにエア・ショーを観に行って、こういうポスターを観てきているので、意思の疎通はスムーズでした。日本では機そのものが遠い存在ですし、エア・ショーのイメージなども、見慣れずに想い描きにくいですから。そういった意味でもファンに対するアピールで、思い切ってやりました。結局、比較的おとなしいものを採用することになりました。航空マニア的に嬉しいシンメトリー構図にしたものなどは通らなかったですね。

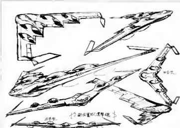
右ページはビデオのジャケット中に折り込みのイラストレーションが1ページ入るということで描いたものです。特殊なカラーリングで印刷できると聞いていたんで、鉛筆の線を活かせるのではないかと考えて描いたのがこのイラストです。気流の流れというか、戦闘機の動のラインを意識して書き込んでみました。





ステルス爆撃機



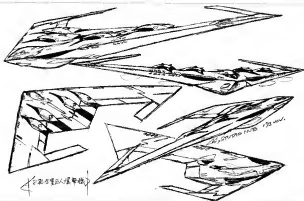


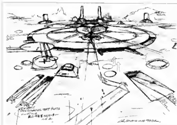
ステルス爆撃機

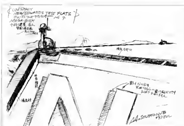
軍用兵器でのステルスカットの登場には、スタジオぬえのデザイナーである僕や河森正治も大喜びでした。ステルスはレーダーに対して「どう見えないか」ということがテーマです。裏を返せば「どう見えないように見せるか」ということなんです。つまり、空軍において「見せる」ことを意識した初めてのテクノロジーなんです。外観で威圧感を見せるというのは軍艦や戦車では必ずあることなんですが航空機においてはステルスが初めてです。それは電波が何を見ないのかということを理解すること。つまり、電波の出ている方向に一定の角度を取り続けて飛べば良いということなんです。それが分かった途端に、あのF117という機体への悪印象も一発で無くなりました。今まで航空機デザインでは絶対に出来なかった部分が開拓出来るわけですから、デザイナーとしては大喜びでした。

これはB2爆撃機のラインが元になっていますが、B-2という機体自体がコンパクトにまとまっていて大きく見えないので、もうちょっと翼幅を長めにして画面一杯を覆い尽くすような印象にデザインしています。あとはディテールで出来る限り機体を大きく見せようとしています。外に広がるだけでは新しくないので、折り返して内側に入るラインを入れようということで、コントロール部である外翼を内側に折り曲げるというデザインを盛り込みました。

ニューエドワーズ空軍基地

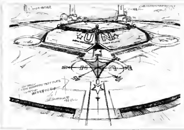






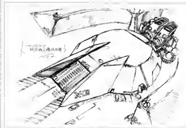
ニューエドワーズ空軍基地

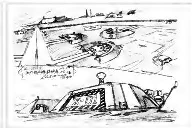
これは河森から「エドワーズ空軍基地というのは航空ファンの間で有名だけど、実際のところ中心となる建物は無い。ケネディ宇宙基地のような一発でそれと分かる建物が欲しい」という注文を受けてデザインしました。"ケネディ宇宙基地のような"とは 四角い管制塔のことですね。あれに匹敵するものがニューエドワーズ基地にはあって欲しいと。これは単に作品上での効果を狙ったもので、実際の空軍基地にはそんなものは必要ないのですが 。司令センターの意味合いのあるもので絶対に大きな象徴となるものが欲しいということなんです。そこで考えたのが、純粋な幾何学的な形状の組み合わせで特徴のある建物を作ろうということでした。

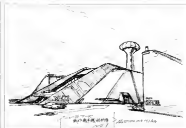


惑星エデン
ニューエドワーズ
試作戦斗機格納庫
No.1

STUDIO NUE '83 AUG.







ハンガー

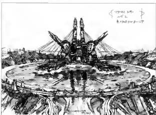
これは軍隊には付きものの弾薬庫の防爆施設が元です。内側で爆発が起こったとしても隣のサイロには影響が及ばないように全部、傾斜と厚いコンクリートの土塁が盛り上がった上に芝が貼ってあります。このハンガーは実験施設なのでセキュリティとかそういった意味も多少はあるだろうと。それと、この機体の場合はそうではないんですけど、駆動系に特殊なもの、例えばフォールドシステムの実験を行って暴走した時に被害が外に及ばないようにするといった配慮もあると思います。それまでの経験で酷い目にあったことが何回かあるはずなので、このくらい厳重なことになっていても、この世界では説得力があるはずです。

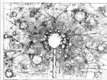
マクロス・シティ

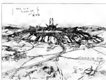
マクロス・シティ

これは全部私が創造したもので、最初に道路から描き始めました。道路も直線ばかりでは難くてよじれたり放射状に広がるところもあるだろうと考えました。それに都市に必要な条件……食料の生産工場であるとか工場、発電システムなどを加味しながらまとめていったものです。運河や道路には出来るだけ合理性をと考えてデザインしました。あとは道路の曲線ですね。このマクロス・シティの全景を見た時に、道の路線変更する事を考えると、どっちにどう入っていくのかというのが訳が解らなくなってしまうんです。ハイウェイというのは難しいなとつくづく思ってしまいました。その頃から都市設計というのが楽しくなりましたね。

実は河森正治君からの最初の注文では、CGで半立体に起き上がらせるためのベースとして地図を描いて欲しいということだったんです。僕は彼が言っていることが良く解っておらず、とにかく描き始めたんですが、途中段階のものを河森君に見せたら、びっくりされましてね。互いに忙しくて電話連絡のみで描き始めてしまったんですが、お互いの頭の中にあった都市の密度が違っていたんです。彼は「CGで出来るレベルのものを上げてくるだろう」と思っていて、一方で僕は「この密度ならなんとか足りるか」と思い込んでいたんです。「勿体ない」とふたりでこぼしたんですが、当時のCG技術とコンピュータの処理能力ではこの密度では難しく、このデザインは没になりました。



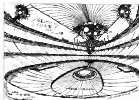




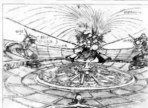


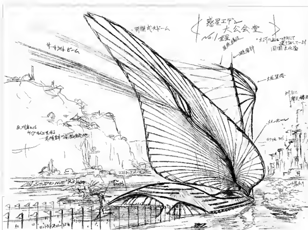
惑星エデン コンサートホール









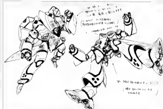


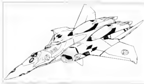
コンサートホール

これはモチーフを探している最中で、何となく扇の印象というものが出て来たんです。河森正治と話しているうちに、船とか水鳥などの印象があるという流れになったんです。このコンサートホールは僕が原案を作って、その後で美術さんがまとめ直したものが本編では使われています。船と水鳥、それらが合わさったような形を求めて最終的なデザインに辿り着きました。ステージを含めたホール内の印象については河森から資料をもらったイタリアの6段階層になっているサッカー競技場の写真を参考にしました。

YF-21

YF-21 デザイン：河森正治





YF-21 YF-21には、クァドラン・ロー（P40～P41参照）のバルキリー化というテーマがありました。実はクァドラン・ローの時点でも既に着たまま変形できるパワードスーツという発想はあったんですが、当時は技術も能力も足りなかったし、クァドラン・ローは変形しなくても十分画面上ではインパクトが強いので、変形まではやらなかったんです。でも、今なら出来るだろうと河森正治君が言うのでやってみたのがこの機体です。

それと米軍の戦闘機の競争試作だったロッキードのF-22と、ノースロップのF-23という機体があったんです。F-23は採用にならなかったんですが、僕も河森君もF-23が気に入っていたんですね。確かに完成度は低いかもしれないが、デザインが凄く面白くて未来を感じる。現実には使いにくいものでは仕方無いんですが、アニメのメカデザイナーとしては形の面白いF-23の方が好きだし、僕の中ではデザイン的にクァドラン・ローと繋がる。それを河森君に話したら、それで行こうという事になったんです。変形は彼に任せれば良いだろうと思っていました。演出上でやりたいこともあるだろうしと、河森君に任せていました。実際、本編では手足を捨てるという発想も後から出てくる訳です。巨大な背中のバルジは付けられないだろうけれど、前から見た時のシルエットは近い印象になるので河森案で行こうという事になりました。実際に上がってきたものも、僕は大好きです。





QUEADLUUN-RAU

クァドラン・ロー

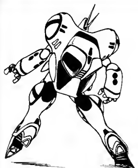
クァドラン・ローというパワードスーツは、女性のラインを持ったロボットが出来ないかというところから始まっています。女性型のロボット風というのは、これまでにも色々なものがあると思いますが人間の女性のシルエットに当てはめる手法が主ですよね。もっと独特のものが出来るはずだと、僕なりにこだわってみたんです。

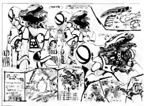
まずバックポッドを大きくして、身体の小柄さを強調すれば女性らしさが出せる。胸を付ける必要なんか無いじゃないか。シルエットに当てはめるのとは違うやり方で女性のラインを出していけば出来るぞと思ったわけです。

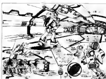
そして空戦ポッドとしての形を模索していくと、兵装があり、燃料タンクがあり、空力を整えるパーツが付いていけば、乗っている人間は、どんな風に入っているのか分からなくなってしまう。腰やそれこそ胴体も要らないのではないか。翼が付いていれば、翼と胸を一緒にして、翼から脚が生えていても良いんじゃないかと解ってきたわけなんです。

劇場版 クァドラン・ロー

パワードスーツやロボットは顔が一番難しいんです。TVシリーズでは戦闘ポッドのリガード、グラージと同じカメラが付いていて、共通の技術が使われているという事を表していたんですが、ゼントラーディとメルトランディが敵対している劇場版の設定だとそうもいかない。顔は剣道の面で処理しました。足首の裾のラインが大きく跳ね上がるのは河森君からのオーダーですね。その他には鋭さを出して劇場版メルトランディのラインを出すようにしています。







パイロットスーツ

YF-19







基本的には実際の耐Gスーツをベースにしています。その点で言えば YF-21用の方が本物に近いです。ヘルメットの形をかなり特殊な形状にしているのは、お互い顔のアップしか見えない画面の時にも ヘルメットの形から機体を連想できるようにと考えました。それと一目でコレと解るスタイリングです。ファッションというのはスタイリングですから 服飾デザインとしてのイメージもちょっと入っていますね。キャラクターデザインに近いところです。

実際に本編中に登場するようなオーバースペックの戦闘機に こういう服としての装備だけで乗れるのかという問題ですが 実際には全身エアバックに埋めてしまうでしょうね。ソフトに固めて、繊維でやんわりと締めるという感じでしょうか。

YF-21







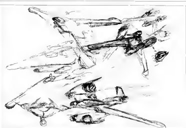
GHOST SERIES

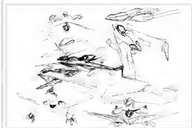
アドバンスド　ゴースト

アドバンスド ゴースト

これはギミック的な実験を試しています。飛び込み前転型というか 主翼を前に揃えてしまうという凄く大胆な変形です。リアリティ重視だった機体から ギミックへの転換という挑戦です。

おそらく極めて初期のLDメディアやROMメディアなどのゲームの時点でテストしたものだと思うんです。「VF-X」よりかなり以前のものですね。色々なアイデアを試しています。顔付きの頭部や腕付きも有りということで こういうことも出来るんじゃないかという事でやっています（まったく、何を描いているんでしょうね）。「マクロス」の世界の中でこのような機体が展開していって説得力を持ちえるのかという挑戦もありました。何でも有りの「マクロス」とは言いながらも、それなりに「マクロス」ならではの押さえるべき部分はしっかりある訳ですから。

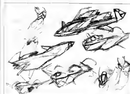


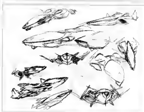


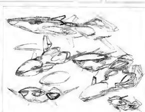


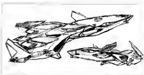
ゴーストバードX−9







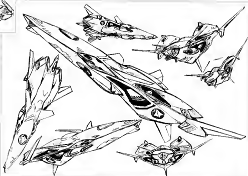


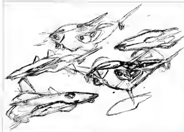


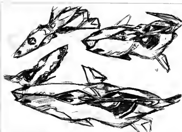
ゴーストバードX−9

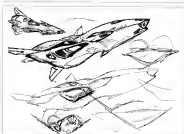
かなり初期のスタジオぬえのフィーリングが入っているような気がします。使わなかったデザインを再度蘇えるかという検証もやりますけれど それと同時に新しい部分というのはどういうことなのかなと探ってみたのがこの機体ですね。リフティングボディのステルスというのは、どんなものなんだろうというテストをやっています。やってみたら新規機初のスーパーパート(P46参照)は、ステルスじゃないかと感じました。あれをさらに曲線的にまとめ直せば 成立するはずだという確信はあります。

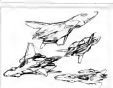
決定稿では途中で大きく成りすぎたという反省があります。もっとコンパクトでなくてはいけない、シリンダーからカプセル発進させるためには大きすぎる。猛禽類的なフォルムにしたのは、準機種では機銃がキャノピーに見えてしまうので より鳥人間的な部分を強調したというのがありますね。実際には準機種の方が翼の枚数が多くてコントロールは楽だと思うんですが 格好良すぎてゴーストのキャラクター性が出ないと判断し、次の案に移行しました。





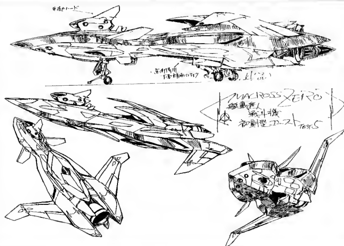






初期型ゴースト(マクロスゼロ)

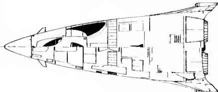
時系列的に一番昔の話なのに、歴代のマクロスシリーズと比べても登場する機体が、すべて最新鋭に見えてしまうという(苦笑)。時代に追いつかれたマクロスを後ろに引き戻すというのを実際にやってしまった。そういう拙いところが色々なところに出てしまっています。デザイナーとして納得出来るかというと、実は全然納得できないんですよ。ゴーストも初期型という設定ですが、TVシリーズのゴーストよりもサイズが大きくて強そうですよね。

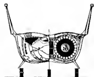


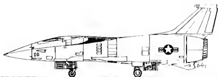
SUPER BIRD

スーパーバード

78年から80年ぐらいに、僕が大学院を出るか出ないかという時期に、自分で書いていた小説の主役メカだったのがスーパーバードです。無人戦闘機の物語を書きたくて中編を2作書きました。シャトルに搭載できる再突入戦闘機というものがあったら、どんなものだろうという自分の趣味でやったことですね。シャトル搭載と言っても初期のシャトル計画で考えていたんでサイズが大きいんですけれど、デザイン的にはリフティングボディだろうなという考えで描いています。それで小説まで書きたくなってしまったんです。まず機体が先にあって、お話が出来たんです。その頃はF-14が最良の戦闘機などと言われていた時代でしたね。



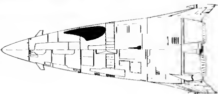


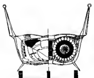


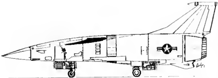


小説内では大抵ドイツの上空で戦闘しているんですけど、設定的には対地攻撃機なんです。武装は格納式のミサイルを4基ぐらいしか搭載していなくて、機体自体には機銃も無い。成層圏から突入していって、目標をヒット&ウェイするという、偵察任務もしくは対地攻撃用の機体なんです。空中戦を行う際には、子機にあたるレーザー砲搭載の滞空時間が長い極超音速ミサイルを操るという、空中戦の際には本機は戦闘母機的な役割になるという設定です。

上の方のデザインは、まだ制御システムが発達していない当初の有人型機で、下の機体は完全な無人機となったデザインです。







MACROSS 7

マクロス7 マクロスダイナマイト7



KAZUTAKA MIYATAKE
MACROSS & ORGUSS DESIGN WORKS

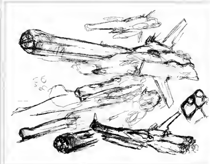
MACROSS 7

ステルスマクロス

新世代マクロス艦

「マクロス7」のデザイン作業は「マクロスプラス」と全くの同時進行になりました。厳密には「7」の方が多少先行して動いていたでしょうか。僕の中での作業の住み分けは、デザイン作業の中心は「7」に置いて、「プラス」ではリアリズムと世界感のバックグラウンドを押さえていく、という差別化を図っていました。

これらは主役のマクロス艦の準備稿として描かれたものたちです。最初のマクロス艦とは異なり、戦艦に人の生活の場を持たせなくていい。そのおかげで純粋な戦闘艦としてのマクロス艦をデザインすることができたんです。

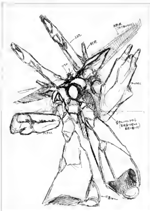






ステルスマクロス

最初のうちはデザイン的に色々なテストをやりましたけれど、もうステルス艦以外は考えられなかった。ステルスカットのマクロス艦のデザインは成立し得ると確信していました。ステルスを持ち込んでも変型は出来るだろうと。ただ、おそらくガンは手の部分に持つことになるだろうから、巨大な砲艦をガンとして使う事になるかもしれないという予感はありました。





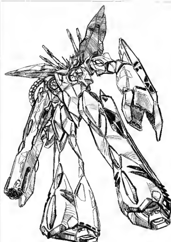
超神殿要塞

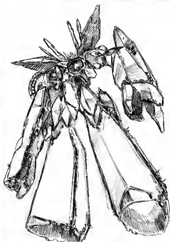
戦艦の後ろに都市を付けるというコンセプトは決まってましたが、どう付けるかということに関しては決まってませんでした。背中に都市を背負うというのが河森正治との打ち合わせで一番最初に出たアイデアです。最初は商品化も考えていました。ちょうど戦隊ものに登場するロボットの中にとんでもなく大きなものがありまして、実際におもちゃ屋さんで見てみるとすごいインパクトだったんです。その重量感に当てはめたとき新しいマクロスがデザイン的に勝てるだろうかというチェックを行ったんです。もし商品として店頭に並ぶことを考えると、インパクトの強さを大事にしたいと思ったんです。こちらとしてはステルスマクロスをかなりの自信を持って提示したのですが、バンダイさんは驚かれたと思います。ただ、僕としてはマクロスというものは変なものが重なり合って出来ているので、変わったマクロスでも別に問題はないだろうと思いながらデザインしました。決定稿のシティ7よりもステルスマクロスの都市部は小さめですね。

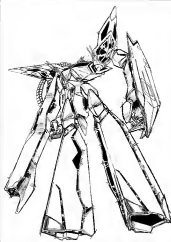
BATTLE 7

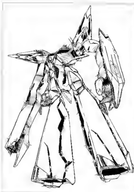
バトル7







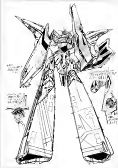


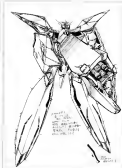


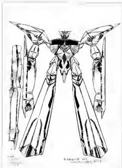












バトル7強攻型

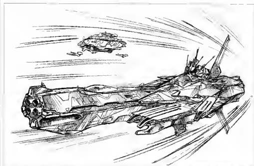
脚下を足首のあたりでスパンと刈取りした裁ち落としにしたのは、歌舞伎の袴をモチーフにしたんです。バトル7のロボット型は和風デザインで徹底しています。和風というのはともかく直線勝負なんですね。表面の細かいディテール処理をしないでも、それでも大きく見えるんだという見極めがつくのは割と後の方になってからです。

全身に空母の甲板のディテールを配して大胆に見せてしまおうというのは、割と早い段階で出てきていますね。変形するとどこにどういうラインがくるかというのは、変形デザインを行う時のひとつの肝ですから、下手に飾らなくても、側面に見える部分では全部空母の部分を出せると思っていました。

戦艦型を二段空母にした方が形がまとまるはずだとデザインが変化していったんですが、ロボットにした時の両脚に発進口の穴が前に向かって大きく空くので、これは格好良いのか格好悪いのかという部分の見極めが難しかった。でも、最終的には胴中と脚に思い切って穴が空いてしまってもいいと感じるようになりました。

BATTLE 7

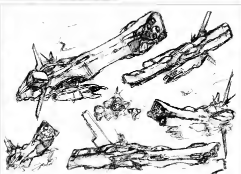
バトル7

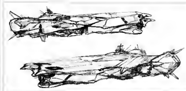


艦の時の背中を真っ平らにすることは割と簡単できるだろうと思っていました。変型に関しては徹底的に簡単にしようと。正直言って中心のボディを立てたままで 足を後ろに跳ね上げて腕を前に突き出せばそれで変形が終わってしまうという、それくらいシンプルなものにできないかなと考えていました。変形のコンセプトとデザインは完全に同時進行なんです。

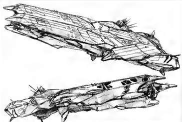


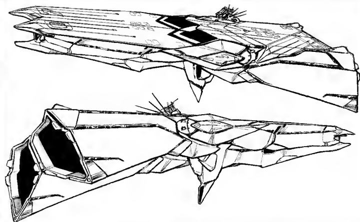
本体からガンになる砲艦を切り離すということで 艦の形自体は楽だったんです。ただ 最初は割と純粋な戦艦の形を意識していて 空母は横に付いているだけだったりしました。

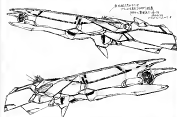


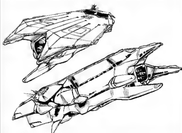


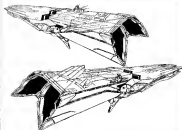
ステルスカットの見極めさえついてしまえばそのまま自然に空母になってしまうなというのは解っていたんです。これだけ質量の大きなものだと どこにどんな隙間があってもそれは問題にならない。変形機構も楽に入るだろうと 割と力を抜いてデザインしていますね。ただ、ステルスカットで大きく見せるというのはどういうことかなという実験はやっています。どうしても2段空母にした方が形がまとまるなと思いそうしました。全通甲板ではないけれども これに関しては可能なはずだと読んでデザインした訳です。

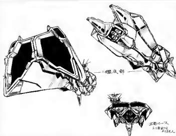










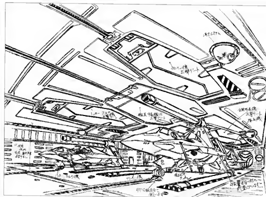

艦底部

BATTLE 7

バトル7

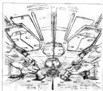
アイランド

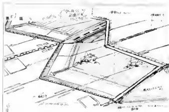
作品のカラーに合わせてキャラクター性を強くしました。全体のフォルムが上下袴姿ですから、顔というより兜にしています。

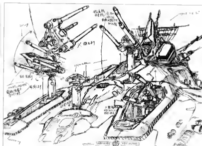


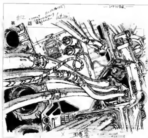
電磁カタパルト

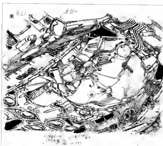
緊急迎撃機の搭載というのがバトル7の大前提にあるだろうと思いました。甲板から発進する以外にも 目標に向かって真っ直ぐ発射するようなシステムがあった方が良いと思ってデザインしました。





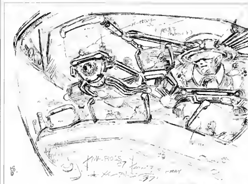


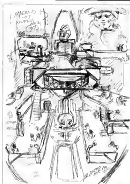


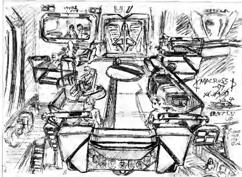


BATTLE 7

バトル7

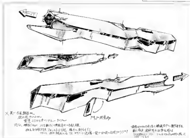


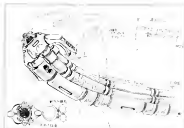




ブリッジ

ブリッジを大きく見せるというのは最初のマクロスでもやっていましたがバトル7に関しては、リアリズムよりはキャラクター性の強さを取りました。





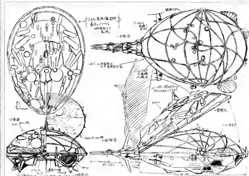
ガンシップ 単体で700m級の宇宙戦艦です。航行能力もあればフォールド能力もあります。この艦はガンでないものがガンに見えたらということでデザインしています。バルバス・バウ(球形艦首)を銃剣に見立てたりしています。

バトル7　トランスフォーメーション

最近ではインド洋沖で日本の輸送艦がハイラインを使っていましたが，あれが凄く印象に残っていたんです。軍艦同士で空中にワイヤーを張って，パイプを渡していく。あれに近い印象がどこかに欲しいと思っていたので，甲板の上とか艦の間に多数のケーブルがお互いに引っぱり合っているのを，切り離して格納しながら変形していくというのを考えました。あとは甲板の接合部分には，平滑度を上げステルス性を高めるために樹脂を流して固めているはずなんです。すると変形の時には破片が山ほど飛ぶだろうなと。あちこちに油圧とか空気圧のシリンダーも無数にあるはずだから，ガスも大量に吹き出すだろうと。左腕の折りたたみ式アングルドデッキは何が何でも付けたいと思っていました。考え方は真面目だけど，結果としてこれはちゃんと冗談に見えると思っていましたね。

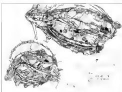
CITY 7

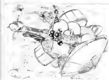
シティ7

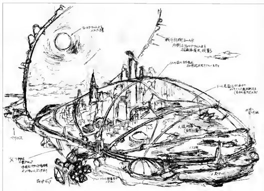


艦底ドック

バトル7の修理をすることも必須になると シティ7下部には艦船の修理ドックも付けてあります。

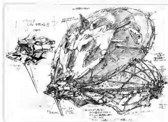




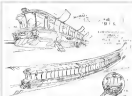


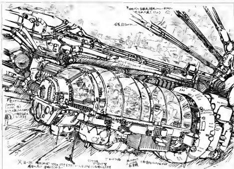
シティ7

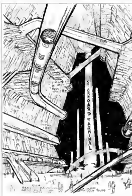
都部化のなくなった段階で、シティ7はバトル7よりも遥かに大きな構造物になりました。どれくらいの比率が良いかと考えた時に 絵として見た時にバトル7が見えなくなると困るという点と 住民が4～5万人という話が出た段階でシティ7のサイズは自然と決まっていきました。都市の情景やシステムを含めてのデザインが同時進行しています。シティ7はドーム宇宙船の一種ですが、昔なら考えもしなかった空の映像等を投射出来る事になっています。あとは物理的なシェルターが必要だろうということで、全体を覆う扉付きにしました。その扉の内側に空が映る。それなりに独特の詩情が出せたと思います。



アクショ

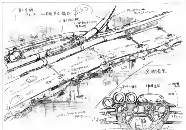


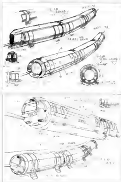


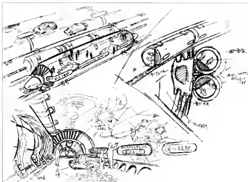


アクショ

雑用宇宙船のようなもの小型のドームのようなものが外付けにしてあって、寄生しているような状態を考えました。あとは都市としての機能として、屋根部分を走る列車や高速道路などをデザインしています。

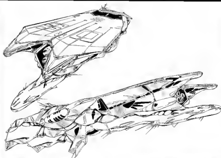


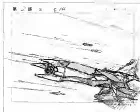




MACROSS FLEET

バトル5





バトル5

ゼントラーディ系の住民で構成された移民船団の旗艦がバトル5です。他のマクロス移民船団は地球系なのですが、このバトル5とその船団のみがゼントラーディ系となっています。

浦賀

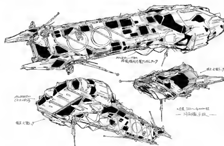


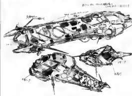


浦賀

舞鶴よりも1クラス上の艦という設定です。きちんとした空母として設計されています。これもデザインにステルスを取り入れているので、描きやすくはないのですが、動画で動かす訳ではないから良いだろうと思ってデザインしました。それにしても艦底部は複雑ですね。

舞鶴

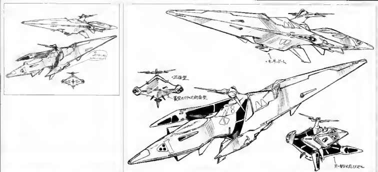




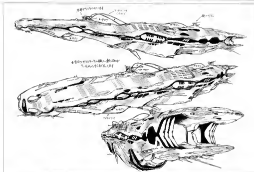
舞鶴

これは次世代アームド艦という設定です。ステルスを取り入れたほか、自力でフォールドも行えるようになっています。かなりの数が造られ、各方面に配備されています。時々アームド艦好きだ、という人に会いますが、こんな地味なフネに、隠れた人気があるのは嬉しいですね。

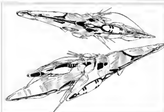
ステルス フリゲート



ネオ ノプティ バガニス bis



ステルス フリゲート　ゼントラン仕様



各軍用艦

地球側のデザインは進化を続けていて、ゼントラーディ側は既に完成されているデザインなのであまり変わらない。それでも少し角張ってきているのは、地球側のテクノロジーが関与しているためです。デザインが混ざったんです。ノプティ バガニス級も世代が変わって　それまで考えもしなかったステルスの考え方が取り入れられマイナーチェンジされています。上のステルス フリゲートは地球のデザインですが　側のものは同型艦ながらゼントラーディの技術が入っている設定です。

リゾート艦リビエラ

マクロス7艦隊

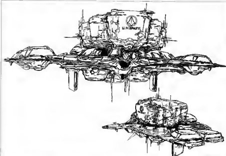
マクロス7なんだから全7艦にして、それぞれに機能を割り振ろうと思いました。文化というのは伝えられたものを受け売りするだけではなく、文化の発信が出来る事が大切なんだと考え、4〜5万人の都市のスケールが欲しいという事になりました。

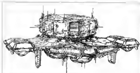
リビエラの場合は海を持って歩いてる艦であるということを意識しました。本編でも上手く使えたし、なにより深海が存在するというのが気に入っています。人工重力があった上で3キロぐらいの深度があったんじゃないでしょうか。

アミューズメント艦ハリウッド

スターウォーズをイメージしています。ともかく中のアトラクション空間と撮影空間が巨大であれば良いだろうと思ってデザインしました。内部の設定では外見的にはディズニーランド的なアミューズメント施設でありながら、情報統制機の一翼を持っているというのがあります。これだけの規模があり、表面をフェーズドアレーアンテナとして使用できるならば、そういう役割も持つだろう。宇宙を航行するCIAでありペンタゴンでもあるんです。

統合軍訓練艦ビギンヒル

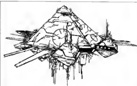


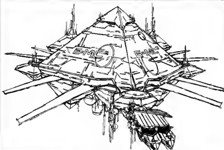


ビギンヒルという名前は イギリス陸軍の軍練施設にある名前からだったと思います。艦内にバトロイドが暴れ回れるだけの広大な戦闘フィールドがあるという事を考えて描きました。

研究実験艦アインシュタイン

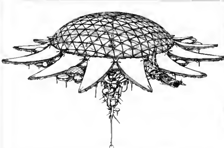
ピラミッドです。この辺は形のバリエーションをどこまで出せるかということと、艦の機能を感じられる部分があって それぞれの特徴をいかに表すかというテストですね。こういう 機能そのものズバリというデザインは両極端で、イメージをそのまま形にするのと まったく異なるものを持ってくる手法があります。





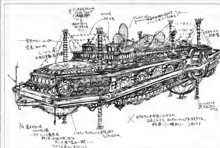
農業艦サニーフラワー



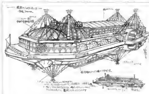


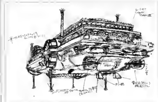
これもズバリ、ひまわりです。マクロス船団というのは 1艦だけ都市を運んでいくのでは文化を維持できないだろうという考えから設定しました。伝道者として文化を伝える場合 どのくらいの人数がいるか 都市として機能するにはどのくらいの規模が必要かと考えた時に放送局は絶対にいる、工場もいる 精神的余裕をもたらす娯楽産業を考えるとある程度の農業は必要だと思ったんです。

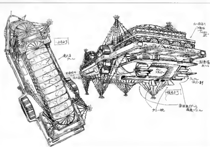
リゾートシップ　マーク・トウェイン号



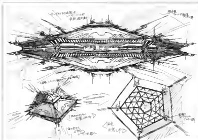
「なんだこれは～！」と思う人もいるかもしれませんが、ここまでやって文句を言う人もいないだろうと。何でもありという考えでデザインしています。

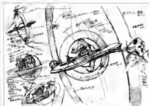


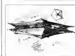




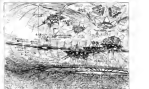
コンサートホール　武道艦



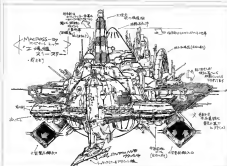


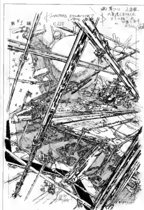


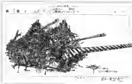
武道艦が登場したのは「ダイナマイト7」のオープニングからですね。



コンビナートシップ　工場艦スリースター



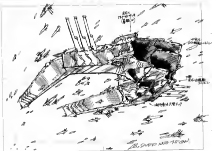




デザインした本人が言うのもなんですが この工場艦はTVシリーズで出てくるべきデザインではないですね(苦笑)。結局 レイアウトもデザインした本人である僕が描くしかなかった。CGを使わないと動かせるものじゃないです。

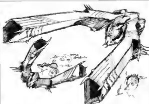
BARAUTA SHIP

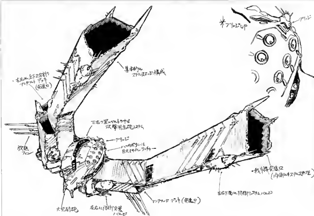
艦隊旗艦宇宙空母　ゲペルニッチ艦







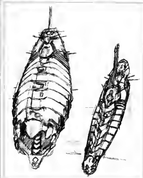


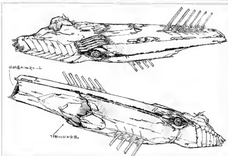


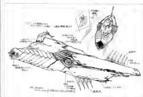
ゲペルニッチ艦

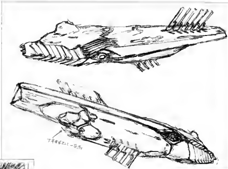
この艦隊旗艦は象徴性の固まりとして、鬼の角に見えるようにデザインしました。最上段にある後ろ向きのパースは、終わりに近い段階でようやく描けましたね。前から見ると簡単なようですが、後ろに回ると面や角度のつじつま合わせがそこに集中してしまうので難しい。前から描いている時には後方からどう見えるのかなんて、どうでもいいやと思って描いているんです。ステルス的な角度の計算のみで成立しているデザインです。僕は気に入っています。

突撃艦　ギギル艦



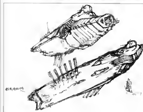


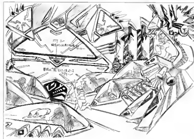






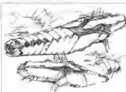
バロータ戦艦の特徴である上面下面、側面の突起物は、帆のイメージで描いています。放熱板なんだという理屈を付けていますが、デザイン上の印象として、こういうものが欲しいということですね。





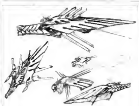
標準戦列戦艦

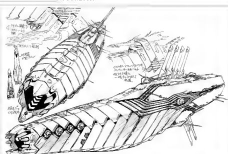




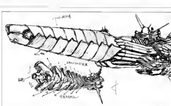
標準戦列戦艦

敵味方で、はっきりとデザインを分けるというのは、スタジオぬえというか、僕のデザインコンセプトなんですけれど、その中でもこのバロータという敵方に関しては何を描いたら良いだろうと悩みました。それで縄織りのラインを取り込んだ艦の形で特徴が出せないだろうかとテストしてみたんです。





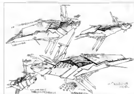


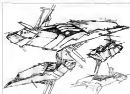


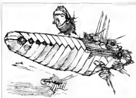
前衛フリゲート艦

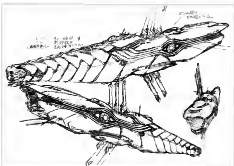
前衛フリゲート艦

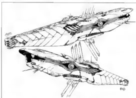
これらバロータ軍の艦は、地球側が送り出した戦艦などが鹵獲されて改modされているという設定です。元は地球の艦なんです。



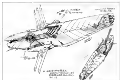




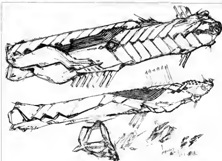


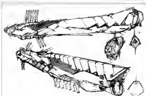


本当は、バロータ艦の特徴である、この鎧飾りの部分がスライドして、艦載機が発進したり、武装が展開したりするような構造を考えていたんです。

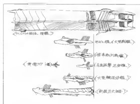


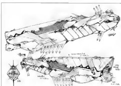
新鋭巨大空母





COMPARISON





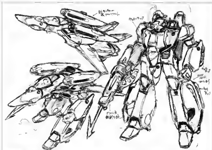
新鋭巨大空母

描いたばかりの頃は「ウ〜ン」というような感じの印象だったバロータ艦ですが、後の方になってくると面白いデザインが出てきました。

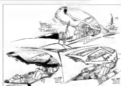
VARIABLE FIGHTER

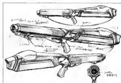
可変戦闘機各種設定





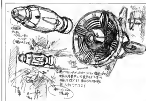


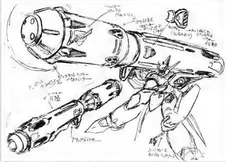




武装関係

どこにどういったギミックが入るかという設定です。河森正治君の仮定に対してスペースなどの兼ね合いから実際にはどう入るのか？　というのは僕の仕事なんです。脚側内蔵ミサイルハッチのカッティングは河森君がやっているんですが、そこから先が僕の仕事ですね。まっすぐには入らないから段違いにして、60度ぐらい捻ると入るかな。という具合です。





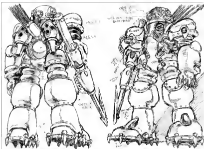
各機コクピット

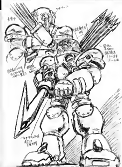
脳波操縦と言っても、人は目から入ってくる情報が基本でしょう。VF-22の場合は意識の拡大という形で脳の中に色々なデータが流れ込んでくる設定ですが、そういったシステムがキャンセルされた場合に、視覚に手て操縦が出来ないとしょうがない。そこはリアリティ重視です。

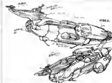
ギターや楽器でも操縦できるだろうけれど、実際には扱いにくいと思います。ただ、機体に対しての入力というのは、どんな形でも有り得るだろうと思います。弦を弾くにしろ、それは出力しているんだから、機体側が何らかの形でキャッチすればいい訳ですよね。まあ、最低限理屈は付けられるけれど、マンガ的表現といいますか、冗談ですよね(笑)。作品のカラーには合っていたと思います。

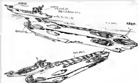
PLANET ZOLA

グラハム



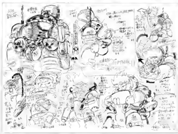






グラハム

グラハムの乗る宇宙船については、ただひたすら巨大な潜水艇だろうなと考えていました。チューブで空気を送っている古いタイプの潜水艇ですね。グラハムの登場する「マクロスダイナマイト7」が雰囲気重視の作品だったので　結構楽しんで描いています。河森正治郎が、ロードムービーをやりたい。ひなびた漁港のような星を舞台にしたいんだと言っていたんです。宇宙船のデザインも登場の時には　舳先の漁船部分しか見えないという見せ方が出来るようにしたものです。





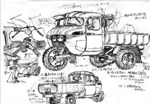
惑星ゾラの宇宙船

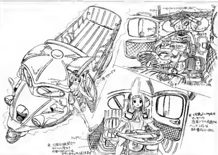


捕鯨船

この星で使われている宇宙船については　だいたいが地球側から供与されたものじゃないかなと考えて描いています。この捕鯨船についてはマンボウや、たい焼きのイメージがあったかもしれませんね。

水陸両用オート三輪



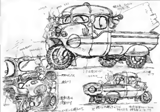


水陸両用オート三輪

惑星ノラという星は ちょっと人類とは血統を別にする星で、技術的にはそこそこの水準に入ってはいるんだけれども、一方でTVを自分たちで開発するには到っていない。TVが行きわたっていないというのは 昭和30年代だろう。それでも水陸両用オート三輪ぐらいはあるだろうと考えました。昭和30年代の車台を考えれば まあミゼットとかオート三輪という感じですね(笑)。

グラハムの家

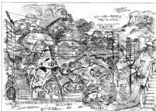






グラハムの家

住居にしても、河森君から何らかの説得力が欲しいということなので、ならば漁船をぶった切った格好が良いと描いたものです。惑星の風景については三浦半島の色々な風景を描いています。実はロケーション的には自分の住んでいる周辺を描いただけですね。



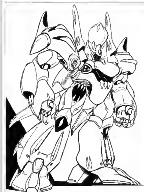
鳥類

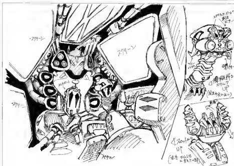


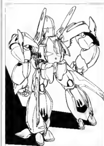


Az-130A

Az-130A パンツァーゾルン

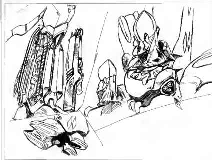






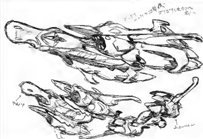


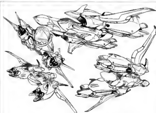
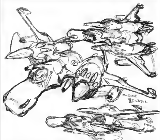


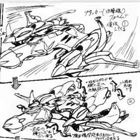
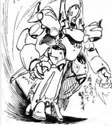


Az-130A パンツァーゾルン

このパンツァーゾルンは、エルガーゾルンと同じ変形システムを持った後継機としてデザインしました。後期型を出して欲しいと言われて作ったんです。パンツァーゾルンでは、僕が好き勝手にやっている部分が多々あります。第二次世界大戦が終わったばかりの、50年から60年代頃の英国軍のような格好にしたかった。できるだけ太い眉毛をつければ、ロボットの時に深い帽子になるんじゃないかなと思ったんです。キャラクター的に割と気に入っています。もうちょっと本編で活躍して欲しかったですね。



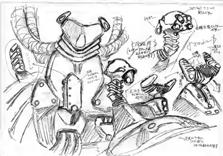

◁AZ-130 可変フォーマット▷
アタッカー
バトロイドへ

アタッカー(攻撃機)
フォルムで
侵攻 ①
してくる




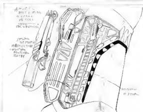
Fz-109

Fz-109 エルガーゾルン

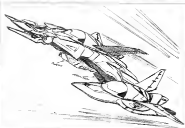


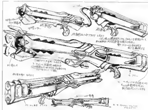














Fz-109 エルガーゾルン

河森正治君が忙しくて手が回らないということで、敵方の戦闘機に関しては、僕がほとんどデザインしています。河森君の基本的な変形のバリエーションを使い、機体のフォルムは米軍のSR 71ブラックバードをイメージして、エルガーゾルンをデザインしました。河森君からは、せっかく僕がデザインするんだから、河森君のカラーからキャラクター性を変えて欲しいとオーダーがあって色々と苦労してみました。



クァドラン・キリカ





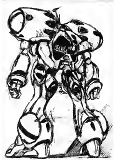


クァドランシリーズ最新にして最後の機体ですね。本来のクァドランシリーズとしてのまとまりをあえて崩してみようとしています。フォルムを意識し過ぎて、クァドラン本来のラインから比べると少し作為的な部分が見られると思いますが、仕方ないところですね、マクロスシリーズもこれだけ続けていると、どうしても作為的に狙った部分が出て来てしまいます。キャラクター性を強くしようとした狙いの部分は出来ていると思います。









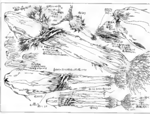
BIOLOGY

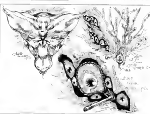
宇宙クジラ



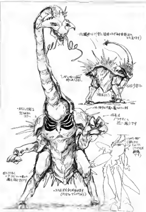


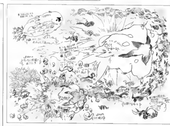
まず，クジラに見えなくても良いんじゃないか，ということ。もしかすると植物的な生物かもしれないと考えて，ノズルに当たる部分を植物の茎のような形で設定してみました。おそらくラムスクラムに近い推進法なんでしょうね。あまり重力に関係ない形で，ほとんど対称型の身体だろうなと考えました。一応，画面上では見る側にとっての上下方向はありますから，その辺のバランスは多少注意しています。あとはもうひたすらに四方八方に広がるという感じです。





巨大生物





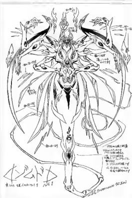


生物を描くのは好きなんですよ。元々は，こちらの方が僕の得意とするフィールドなんです。専門家が描いたものを別として，アニメーションなどでは人間の感覚の延長線上でグロテスクであったり綺麗であったりを描いている，勉強して描いていないなと感じるんです。それを自分が描いたらどうなるかというのがあります。これらは半分，恐竜を描いていますが，異なった環境で，独自の生物が居た場合，どんな独特のフォルムを持つかという事を考えて描いています。

PROTO DEVILN

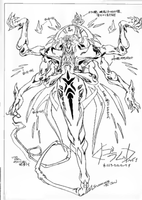
プロトデビルン





プロトデビルン

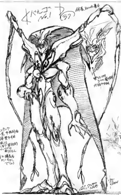
デザイナーとしてモンスターは好きなんです。でも悪魔を描きたいかというと、あまり描きたくない。単なるクリーチャーではなく、象徴的なもの、恐ろしい存在であるという。それゆえに、神話的というか、宗教的なイメージをまとわざるをえない。この種のデザインで気を付けていることは、象徴性をいかにまとわせるか、どう知的にまとめていくかという事ですね。単なるクリーチャーの場合は力強さなどを出していけば良いのですが、象徴性を持ち、かつ知的であるがゆえのおぞましさをどう出していくかがポイントです。だから象徴的なものというのは始めるとキリがなくて、結構大変なんです。

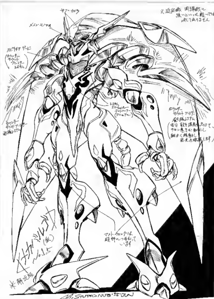


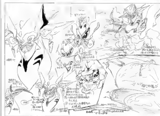




プロトデビルン







プロトデビルン



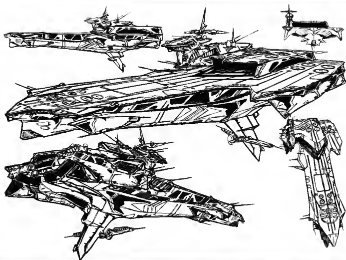


プロトデビルンは基本的にはフォルムから入っています。河森君との間で詰めた設定的なものとして、プロトカルチャーが巡り会った敵か、もしくはプロトカルチャーが最初に作ったものかのどちらかだろう。おそらくプロトカルチャーがゼントラーディや、メルトランディを作った原因になったのがプロトデビルンなんだろうと思います。



VF-X

VF-X VF-XⅡ

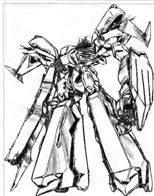


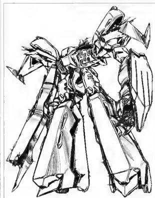
KAZUTAKA MIYATAKE
MACROSS & ORGUSS DESIGN WORKS

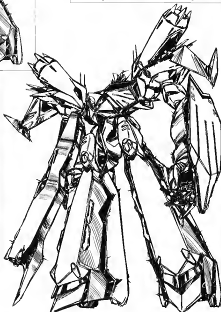
MACROSS 13

マクロス13





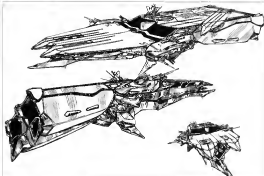




バトル13

バトル7のバリエーション的なデザインです。バトル7はある程度完成された形で自分の中にあります。同シリーズの最終艦は、どういうものになるかと考えて、かなり苦労する羽目になりました。次世代のマクロス艦シリーズの先行実験に供されている艦だろうと考えました。この世代までくるとステルス技術の発達で 艦の形状制限もそれほど必要ない段階まで到達しているだろう。ソナーの例とは逆に、パッシブなものからアクティブなステルスに切り替わっているだろうと考えたんです。だから昔のいかつい形状が更に凄みを増して復活しているんです。

バトル13要塞型



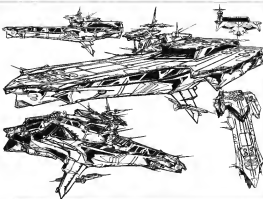
バトル13要塞型

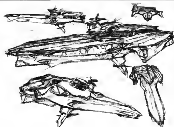
ロボット型の考え方と同じで、ステルス技術が新世代に移行しているという考えで、バトル7と比較して、きついエッジをいれるようにしました。

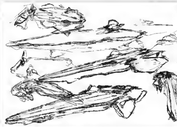
マクロス13艦隊空母

マクロス13艦隊空母

これはゲームの主人公が乗っている艦です。ワルハラの時には意識的に使わなかった考え方なんですが、海上船舶の型にしてしまって構わない、というか船型にして欲しいという河森正治君からの注文でした。これは加賀型などの空母がベースとなって 二段空母としてまとめ直しているという感じです。しかし、ステルス艦の艦首と尾翼というのは、どうしてこう複雑になるんですかね。



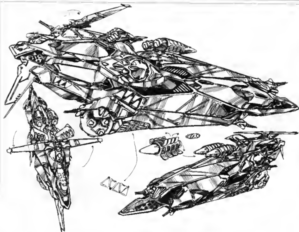


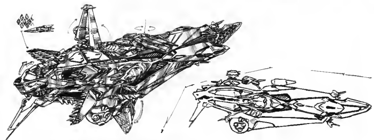


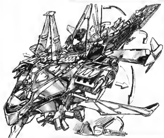
駆逐艦

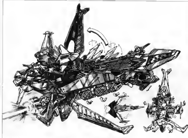
駆逐艦

ひたすら執念深く、三段、四段に変形して戦い続ける、そう簡単には負けないよという艦です。最終的には戦闘ヘリのコブラの形になるんですけれど、これはデザインしていくうちに自然、戦闘ヘリの姿になったんです。艦の方で求めたんでしょうね。こういう風にどんどん形が変わっていくというのは、ゲームならではといいますか、ゲームでないと表現できないことですね。この辺は純粋にフォルムを楽しんでいるという感じです。









ビーム砲艦

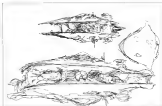
90°可変エンジンノズル
対空旋回砲座
放熱システム
戦斗型
航海型
ビーム増幅帯
ビーム誘導砲身
ビーム加速器
ビーム集束誘導コイル
折畳み式
未航海時 主砲身は180°後ろに向けてたたまれています。

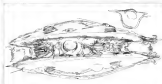
ビーム砲艦

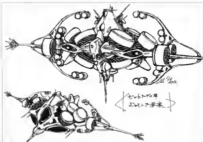
航行する時と攻撃する時では形が違う艦です。ゲームという制約の少ない場で、実験出来る限り実験しておきたいなと思いデザインしています。色々な冒険的実験というのを時々やるのですが、これもその一つです。格好自体のまとまりが悪かろうがとりあえず構わずに、発想として盛り込めるだけのものを乗せてみて、その上でどこまで行けるのかというテストです。だから今見ると、ツメが甘いなあと思う部分も多いですね。

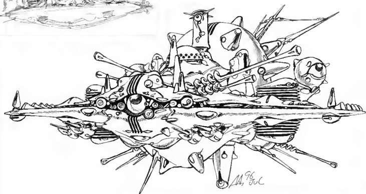
ZENTROUN

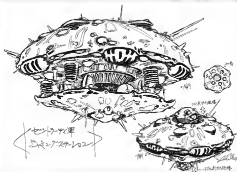
ジャミングステーション







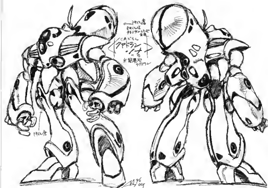




ジャミングステーション

最初は顔を付けたりしてキャラクター的に処理しているんですが結局、最後はハンバーガー風というか、ピンボールゲームのボールを弾く物みたいな形になってしまいました。でもこれ自体は割りと好きなんですけどね。一応 ゼントラーディ系の特徴は入れています。

クァドラン・ノナ

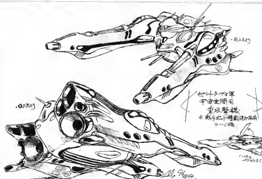


クァドラン・ノナ

これはゲームに登場したクァドランシリーズです。一番コストの安いタイプということで設定しました。おそらく高級機であるロー タイプの後に、一般兵士にも行き渡るように量産されたんでしょうね。当時のゲームハードのスペックもあったのでローコストタイプに振ったというのもあったかもしれません。弱そうですね バルキリーにボロボロと落とされるわけだ(笑)。シンプルにしてもクァドランはクァドランに見えるというのは分かりましたが、やはりバックポッドがひとつでは物足りないです。



ゼントラーディ軍宇宙空間用重攻撃機

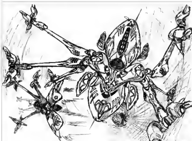


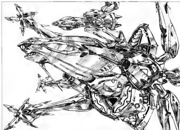
ゼントラーディ軍宇宙空間用重攻撃機

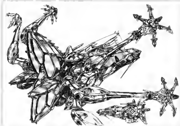
ゼントラーディの空戦ポッドの発展型として描いています。TVシリーズのゼントラーディのメカというのは、とてもビジネスライクなデザインをしていて、そこが渋いと言えば良いんですが、キャラクターとしては少々弱い。これに関しては、ゲームで大量に出てくるということもあり、グラージやリガードのような可動部が無くても面白さが出ればと考えました。



ラクネンテス



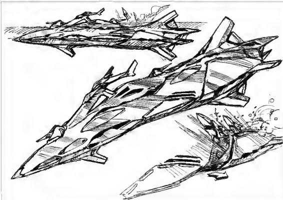




ラクネンテス

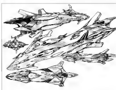
軌道エレベーターのシャフトの中に巣くっている敵の中ボスです。縦スクロールの縦穴の中で 四隅の壁に脚をふんばって通せんぼしている敵という事だったので。こんな物かいなと。こういうデザインは、ひたすらフォルムですね。どんな面白いフォルムが出来るかでやっています。

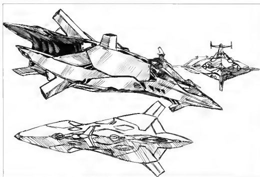
無人潜水艦



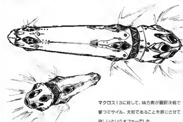
無人潜水艦

これはただ格好良ければ良いだろうということでデザインしたステルス艦です。潜水艦同士の戦闘では同じ深度で敵味方が対峙する訳ですよね。そうなるとソナー波をいかに散らすか、あるいは吸収するかという事だけみたいです。米軍のような原子力潜水艦の場合は常に潜行しているので話は別ですが、海上自衛隊で使っているようなディーゼル艦のように、水上に浮いている時間がある艦の場合には、その艦にいかにレーダー波を散らすかという事で、大抵は面を斜めに配置しています。ちなみに国際の実験的な潜水艦は、マンタ型といいますか、エイのように平べったい形になっているようです。



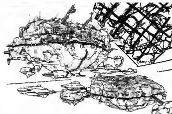


大型ミサイル



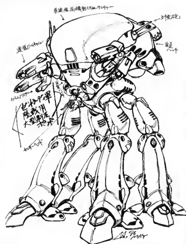
マクロス13に対して、味方側が最終決戦で撃つミサイル。大型であることを感じさせて欲しいというオファーでした。

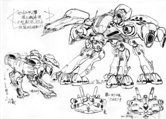
工場衛星

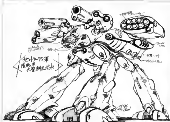


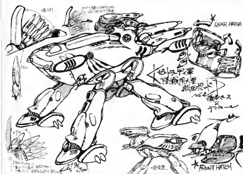
ゼントラーディに兵器を供給し続ける全自動の工場衛星です。

四脚戦車



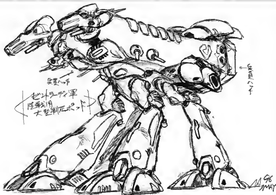


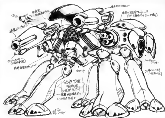




四脚戦車

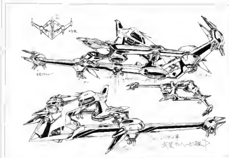
これは苦労しました。はっきり言って難産でしたね(苦笑)。実は歩行戦車というのは難しいんですよ。まず形が決まらない。何をやっても出来る事は出来てしまう。でも決まらない。僕も河森正治君も、四脚歩行の脚部ポッドについては、なかなか満足のいくものが出来ずに苦労しました。自分の頭のどこかに四脚のメカというのは、実際の動物を置き換えただけだという意識があるんです。二脚の人間や二脚の恐竜はメカに置き換えて描けるんですが、現実の生物の大半を占めている四脚は難しい。何をやっても実際の生物には太刀打ちできない気がしてしまう。また負けないぞという反骨精神を刺激されるんですけれど、これらの四脚戦車は、まだ実際の生物に負けていると思います。





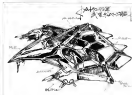


メルトランディ軍サルベージ艦

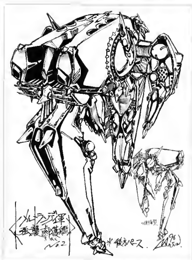


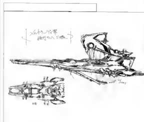
メルトランディ軍サルベージ艦

最初に、河森正治君からオーダーがあった時には「いったい何を描いたらいいんだ」と思いましたね。これも悩んで随分迷いました。実はゼントラーディもメルトランディも 艦をサルベージしても修理して直す技術を持っていないんです。だから、これは 敵の艦を奪い取るための鹵獲艦なんじゃないかと考えました。それで自分でも納得したんですが。下左図はミシンで、中図ではミジンコ。最終的には生物的な形に落ち着いてきました。











ORGUSS

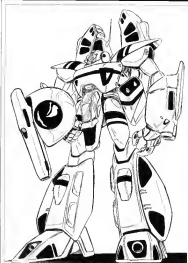
超時空世紀オーガス



KAZUTAKA MIYATAKE
MACROSS & ORGUSS DESIGN WORKS

NEBULARD

ネビュラード



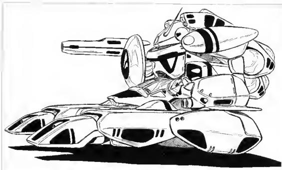


ネビュラード

まず、「オーガス」というのは、当初は僕のものではなくて、スタジオぬえの石津嵐司君が担当していたものだったんです。僕はちょうど「劇場版マクロス」と「聖戦士ダンバイン」が重なっていた時期で、スケジュールは全くなかったんですが、主役メカとしてまとめる段階でギリギリ間に合いそうもない。それで僕が横から口を出す形で参加したんです。その段階で「マクロス」の次だったのでデザイン的なコンセプトなどは、割と自由に出来るということだった。スタジオぬえの松崎健一君が中心になって「オーガス」の企画をやっていたんですが、初期の段階で"浮游メカ"という発想があったんです。そこで横山宏君に協力を頼んで、一緒に机をならべて色々な浮游メカの基本型のアイデアを出し合いました。

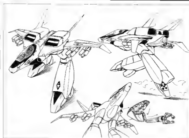
これも、そのひとつですね。スタジオぬえとしては新しいことをやりたくて、主役メカを逆関節にしようとしていたんですが、アイデアが新しすぎて、通常のロボット型に戻らざるを得なかった。戻さざるを得ないということで、その次に来る段階がこのデザインです。

この段階では、まだ未整理でキャラクター性の部分では問題がありますけれど、最終稿のオーガスに近い要素は持ち合わせていますね。



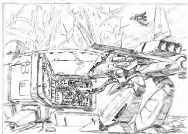
BRONCO II etc

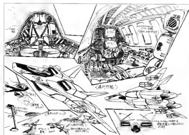
ブロンコII



ブロンコII

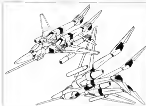
もともと主人公が乗っていて、エマーンに改造されてオーガスの下半身になるのがブロンコIIです。オーガスは変形と、もうひとつ二体合体というアイデアもあったんです。というか、色々な世界が融合している世界なので それをメインメカでも表現出来ないかなと思ったんです。アイデアとしてはブロンコII＝旧メカとモラーバー＝新メカがくっついたのがオーガスで、それが分離合体すると考えてはみたんですけれど、ニ人乗りになって 横座になって、どういう風に乗せるかというアイデアまで考えたんですがね。

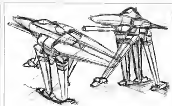






敵陣営ガウォーク　デザイン：石津泰司



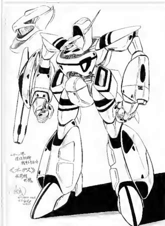


敵陣営ガウォーク

これは石津泰司君のデザインですね。少し変わったことをやりたいということで四脚のガウォークです。新の仕事の第一作にあたります。

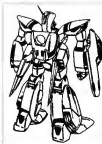
ORGUSS

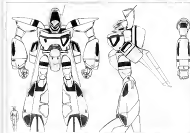
オーガス

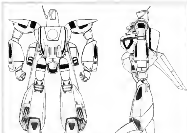


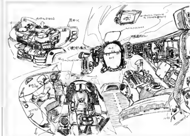
オーガス

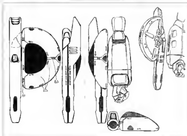
オーガスはバルキリーとは違って、すべて関節部による変形というコンセプトにしました。僕は河森君のような器用な変形は出来ないですからね。実はオーガスの四段変形は、スポンサーや、視聴者に対して、バルキリーより一形態多いから今回は勘弁してね、という気持ちがあるんです。あまりにも準備期間や人的余裕が足りなかったんで、出来上がった段階で判断してくれと言うしかなかった。それでもマクロスとはカラーを変えたくて、デザイン面では曲線を使いました。ストーリーも多元宇宙の設定に加えて、軍隊から切り離して、主人公達を遊牧民族にしたいと思った。技術は持っているんだけど、最終戦争が嫌い連中。そういう遊牧民族が作るのだから、あまり兵器らしくない兵器にしようと思ったんです。兵器としての見栄えの良さは凄く意識する連中なのでコンセプト的にはモータースポーツに近い。命をやりとりする兵器と同じぐらいに高いスキルを求められて、緊迫感があり、要求の高いものは、モータースポーツしか無いんです。その雰囲気が投入できれば、無理のないものができるだろうと思いました。カメラアイが格納されるのも、モータースポーツのヘルメットのフェイスプレートの跳ね上げをイメージしたんです。プレートを跳ね上げると顔が見えるという、あの印象を引っ張り込みたい。ロボットというのは変形して、最後に顔が出て角が開くなりして形が決まりますよね。それと同じアニメーションの文法で、最後にフェイスプレートがガシャと上に上がる。ただ、そこに人間的なロボットの顔が出てくるのは作品世界として違うなと。オーガスでは、かなりフォルムを強調してデザインしたので、どんなポーズでも形は決まるだろうという予想はしていました。ただ格好良く描けるパースは作画監督で探してもらう必要がありました。出来るだけマッシブに、なおかつスマートにとやれる限りやっておきました。



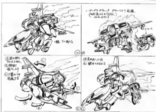


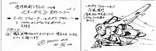










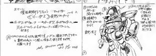


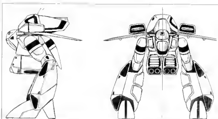


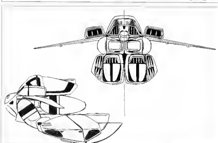


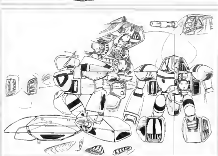










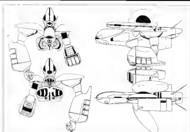


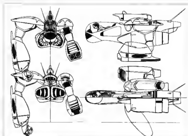
M.LOVER

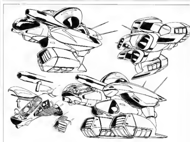
モラーバー

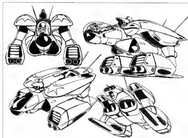
モラーバー

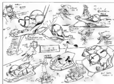
腕メカを成立させるためには、必ず空に浮いてないといけない。重力制御があって成立するテクノロジーであろうし、制御技術が手に入ってしまえば 脚でボディを持ち上げる必要はない。つまり腕だけで成立してしまう空飛ぶマニュピレータという便利なものが出来る。それで、ドリフトするハンド=ドリファンドという名前をガウォークに対する名前として付けました。オーガスのベースとなる腕メカは一杯積まれているはずですから、それとブロンコIIをベースにしてオーガスを作ったわけですね。その設定もあるので、オーガスとモラーバーのデザインは平行作業でした。



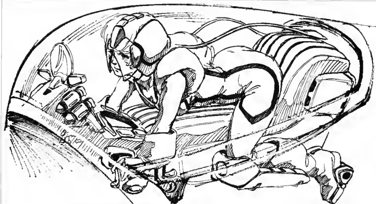






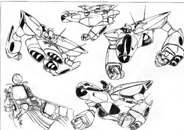


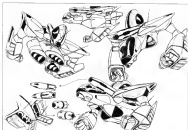




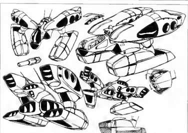
モラーバー・コクピット

前面投影面積のうんと小さい、バイクの乗り方の出来るコクピットをやってみたいと思いました。座席にふんぞり返って乗るようなものではない もっとインパクトの強いもの。でも 男が乗るんじゃ、つまらないからパイロットは女にしようと。女性がレーシングタイプのバイクに乗っているのは非常に様になるんです。これなら現場もヤル気を出してくれるんじゃないかなと考えました(笑)。



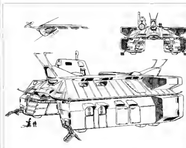


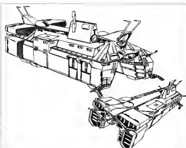


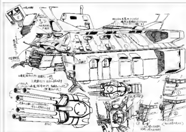


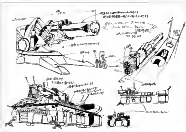
EMAAN FACTORY GLOMAR

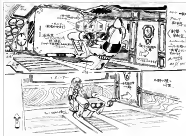
グローマ

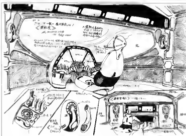










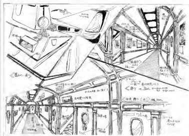


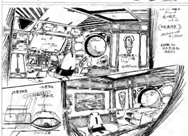
グローマ

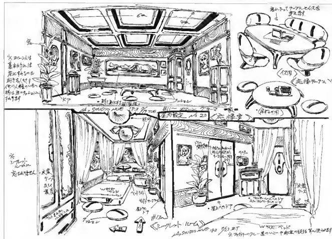
これは迷いに迷いました。もっとモコモコしたものを考えていたんですが、どうにも形がまとまらない。構造的にはアームト艦なんですよね。コの字状の断面型。内側に発進口と小型の陸上空母なんだけれども兵器にはしたくない。稿を重ねていくうちに、これは主人公たちの家だというところが見えて　赤い格納の白い家にしてしまおうと思いました。その段階でデザインが出来ましたね。

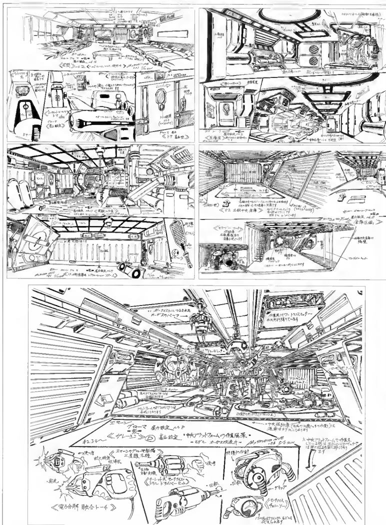
普通のSFメカの艦内描写ではあまりにも味気ないので、生活の場として寂しくないようにと考えました。文化や技術的にはすごく裕福なものを持っているエマーン人が、生活する家であるということです。木の調度品があってそこら中に絵も掛かっているようなものを用意していました。御屋敷的なイメージですね。それでいて文化的な部分では、かなり変えていきたいと思いました。どこかで見たような欧米的な生活空間にしてしまうのが一番簡単なんですけれど、それではインパクトも何もない。オーガスは異世界ものですから、多元宇宙の中の別の文化との接触が一番面白いはずなんです。それをやるには常識を変えてしまわないといけないので、描きにくかったのも事実ですがね。プライバシーというのは極めて限られた部分だけで、みんなで一緒に寝起きして。風呂だって混浴という大家族主義で良いじゃないかと思いました。主人公が一番ビックリするのが、その大家族主義の部分なんです。これはマクロスのカルチャーショックという部分を明確に引きずっていますね。シリーズのひとつのカラーにしていこうと考えていました。







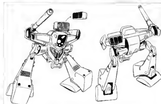


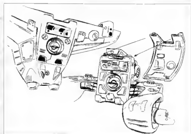

グローマ 屋内設定 No.8
《ガレージ》 基本設定
・中央プラットフォームの作業風景・
ーモデル オーガス改造中ー
STUDIO NUE

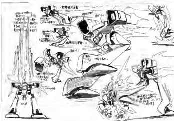
ISHKICK

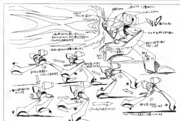
イシュキック

つま先がハンマーなのは、相手を蹴飛ばした時に最も痛そうな形だからなんです。脚でドタドタ走るのは実際のところ作画が大変なので出来ないんですけれど、空中に浮かんでいるやつか蹴飛ばすのはOKだろうと。バルキリーも、ガウォークの時には腕はほとんど使わないし、兵器なら実際腕を使う必要はないので、こういう兵器も有りだろうと。僕がイメージを出して、全体のフォルムのまとめは石津泰司君がやっています。





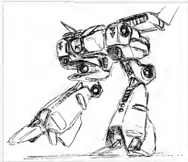


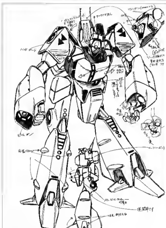


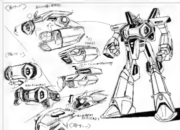
NIKICK

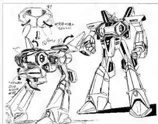
ナイキック

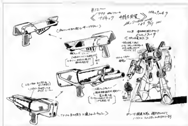
敵方ですから、ある程度の格好良さが演出できれば、フォルムはとんでもなくてもOKだろうと。直線、全部直線で、定規で描けるようなデザインですけれども、これで絵になるかどうかという瀬戸際の実験はやってみたいと思いました。腰のないデザインというのは、マクロスのクァドラン・ローからテストしているんです。これはバルキリーで出てきたパラダイムなんですが、腰のパンツにあたるパーツがないんです。胴から直に脚が生えている。それが「マクロス」のデザイン上の特徴なんです。両脚の間に股に見えるパーツが下がっていれば、たとえ足が胴から生えていても、ひとつの身体として見えるはずだ。実際、ナイキックは股の間に何もないですからね。背中の三角の大きな肩甲骨のようなパネルを使った変形は自分でも楽しんだ部分です。

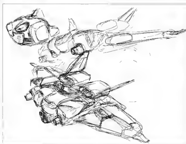


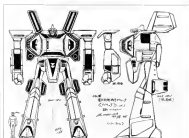


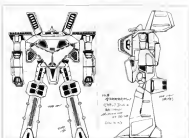


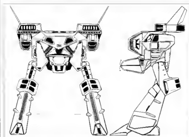


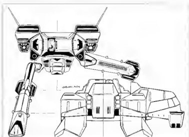


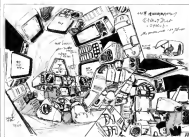


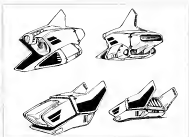












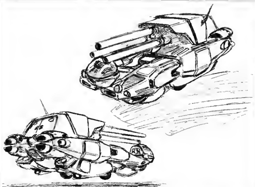
胸のコクピットカバーのデザインに関しては、ポケットカメラのレンズカバーです。あのスライド部を
そのまま兵器のデザインに持ち込んだらどうなるかという事をやってみました。

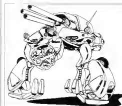
DRIFAND etc

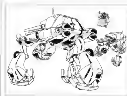
ドリファンド・ダル

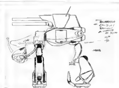
ドリファンド・ダル

エマーン人の腕メカのバリエーションです。本当はもっと種類を出す予定だったんです。土木作業、農作業用。ジープ型の二人乗りなど僕も石津君も乗って色々とテストしていたんですが、あまり活きませんでしたね。



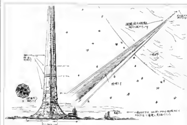






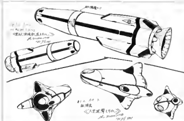
美術設定

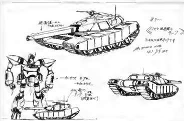
この世界には上空に相克界というのがあって、そこから上へは出ていけない。突破口になるのが世界の変化の中心に残っている軌道エレベーターなんです。第1話で地面から持ち上げられてくるのは 軌道エレベーターのパワープラントですね。実際、オーガスにはアイデアだけは一杯出しています。松崎健一君のパッチワークのようになった地球上を旅していく物語の核の部分を組み立てています。主人公の世界に対する位置づけ、その原因となる部分 話の行き先などですね。それがこの軌道エレベーターと時空震動弾という兵器となって現れています。



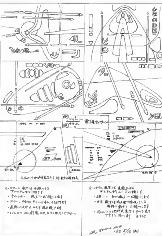


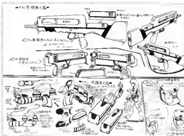
各種設定

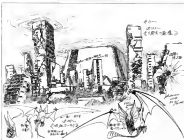


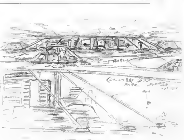


オーガスはもっと時間が欲しかった。イメージだけではなく実際にどうすれば面白くなるか、踏み込んで自己チェックしながらやっている時間がなかった。だから頭でっかちなところがあると僕は思います。ただメカニックデザインというのが、作品世界のバックボーンから生まれてくるんだということは良く分かりました。世界のデザインをやれば、必然的にかなりのメカデザインも生まれてくるんです。だからあまりメカのデザインについては悩んでいません。今、自分がやりたいのはバックグラウンドデザイン、世界デザインです。メカはその世界が出来れば、そこに合ったオリジナリティの高いものはいくらでも出来るという自信が身に付きましたね。









対談

宮武一貴 & 河森正治

宮武一貴（みやたけ　かずたか）
1949年9月21日生まれ。「仮面ライダー・サイクロン号図解」でイラストレーターデビュー、「ゼロテスター」でメカデザイナーデビュー。数多くのSF作品のメカデザインを手がける日本SFビジュアル界の重鎮。代表作に「宇宙戦艦ヤマト」「さらば宇宙戦艦ヤマト」「勇者ライディーン」「無敵超人ザンボット3」「超時空要塞マクロス」「聖戦士ダンバイン」「舞HiME」「交響詩篇エウレカセブン」など。

河森正治（かわもり　しょうじ）
1960年2月20日生まれ。1979年スタジオぬえ入社。メカデザインからシナリオ、演出、監督、ゲームの企画まで幅広くこなすクリエイター。メカデザインの代表作に「超時空要塞マクロス」「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」シリーズなど。監督作品に「地球少女アルジュナ」「創聖のアクエリオン」など。

ファースト・コンタクト

――まず主なテーマとしては、メカデザイナー同士としての宮武一貴さんと、監督あるいはプロデューサーという制作サイドから見た宮武一貴さんを、河森正治さんに語っていただこうと思います。

宮武一貴（以下、宮武）◎うん、それは私も聞いてみたいな（笑）。

――まず最初に、河森さんが宮武一貴なるメカデザイナーを最初に意識なさったのは、いつ頃のことなんでしょうか？

河森正治（以下、河森）◎宮武さんの名前を知ったのは後になるんですが「ゼロテスター（'73）」や「宇宙戦艦ヤマト（'74）」で衝撃を受けました。「サンダーバード（日本放映'66）」などのITC作品の影響を受けたITC世代である僕なんかは、成田亨さんのウルトラホーク（「ウルトラゼブン（'67）」に登場）などは良いなと思いつつも、日本のデザインは弱い、なんて子供心に感じていたんです。そこに日本にもカッコ良いメカをデザインする人がいるぞ、というのが実に衝撃でしたね。それ以前にも「マジンガーZ（'72）」の内部図解を見たりしていたんですが、「宇宙戦艦ヤマト」の内部図解を見て、同じ人が描いているぞと繋がったんです。そして、今はオガワモデリングの代表の小川正晴君が「スタジオぬえ」という名前から、その在処を突き止めてくれた。

宮武◎それで、まだ南田中にあった頃の「スタジオぬえ」に押し掛けてきた（笑）。

河森◎洋物至上主義だった僕に、それをくつがえすものを見せてくれたんです。

――特にインパクトを感じたのは？

河森◎なんといっても内部図解でしたね。それまでもメカの内部図解というものは存在したんですが、もっとマンガ的なものだったんです。宮武さんの内部図解には内部メカがあり、それらにちゃんと機能がある。内部のメカと外形のデザインが繋がっている。そしてなにより「華」があるんです。

――「華」ですか？

河森◎これはもう「華」としか表現しようがないんですが、単にリアリティのあるメカが詰め込んであるのとは違う、「勇者ライディーン（'75）」だったら、古代ムー大陸のテクノロジーで造られていることを感じさせるように描いてある。その作品世界の「空気」までもが表現されているんです。そこが面白いし、世界感を表現するのに、そういう手があるのか、と思わせてくれたんです。

カム・アウト

――お仕事としての関わりは？

河森◎同人サークルであるクリスタルコンベンションで、高校の3年頃、絵を見てもらって。

宮武◎それで「さらば宇宙戦艦ヤマト（'78）」で凄く忙しかった時期に、「プロになってやってみるかい？」と誘ったら「僕、車の免許取りに行きますから」という返事で、一切協力してくれなかった。最高のチャンスとなる良い作品だと思ったんだけど（笑）。

河森◎どうも、すいませんでした（笑）。で、そのあとブルーバックスなどのカット描きが最初の仕事だったと思います。でも、そのほかにも最初から4本くらい同時に動いていた記憶がある。

宮武◎永井豪さんの漫画の「手天童子」とかね。スタジオぬえは、そういうところはキツかった。仕事が出来る人間にはドンドン仕事を集中して回したからね（笑）。

――スタジオぬえに入ってからは、どういうように河森さんは宮武さんに師事なさっていたんでしょうか？

宮武◎師事というのとは違うと思います。最初に河森君に会った時に見せてもらったメカを描き溜めたノートに99とナンバーが振ってあった時点から、ライバルというか同じ土俵の人間として見ていたから。もっと本音で言えば、凄く忙しい時に、自分の仕事を手伝ってもらうのではなく、分担してやってもらえる人間。自分を楽にしてくれる人間だと考えていた。うーん、自分を楽にしてくれるんなら、誰でも良いんだけどさ（笑）。

河森◎それは、初めて聞いた（笑）。

――河森さんの側としては、いかがでしたか？

河森◎スタジオぬえ自体に、年功序列や先輩後輩のような上下関係が無く、描けるヤツが描くといった空気が濃かったんです。衝撃的でしたよ、いきなりココに座れ、コレを描け、でしたから。最初からジャングルに分け入っていくといった印象でしたね。描けなければどんどん発言権が無くなっていくといった厳しい世界でした。

宮武◎スタジオぬえの仕事自体が、それこそジャングルに分け入るというか、人跡未踏の世界に踏み込んで行くといったところが大きかったんです。世界のどこを探しても、こんな仕事やっているのはオレたちだけだぞという。オーダーが来るのを待っているのではなく、誰もやっていないことなら、自分たちが仕事にしてしまえ、という姿勢でしたね。

河森◎アニメのメカデザインという仕事自体、中村光毅さんや大河原邦男さんといった方たちしかいなかった時代でしたから。メカデザイナーという職種もまだなかった。

宮武◎フォーマットも存在しないし、先生とかもいない。先達はいるんですが、教える習うという土壌はなかった。世界のどこかでこんな絵を描いている人間がいる、こっちにはこんなデザインがあった、そういうのを見よう見まねで研究し、自分はこうやってみようと、試行錯誤していくしかなかった。
　ただ、河森君には人跡未踏の地に踏み込むに当たって、2〜3歩の足跡はつけてあげられたかもしれない。それだって彼が自力で辿ってきたのであって、ここを踏めよと言ったわけでも、引っ張り上げたわけでもない。だから師事とかとは違います。元々デザイナーは個人主義者が多く、どうせ何を言っても聞かない人種だしね。

河森◎正直、ありがたかったのは、「ああしろ、こうしろ」と言われるのではなく、「ダメ！　ヒドい！　ボロい！　パース合ってない！」とボロクソには言われるんですが、個性を潰すようなことはなかった。プロとしての水準に達していない点は、それこそ「バカ、死んだ方が良い！」とまで言われるんですが、新しいものがあるか、アイデアがあるか、他と違っているか。そういう点では個性を尊重する。それがスタジオぬえの風潮でもあった。

宮武◎うん。実際に線を引いたりするような技術的な部分では落差があっても、発想やア

イデアの部分ではスタジオぬえのなかは対等だったんです。

河森◎その発想やアイデアが、水準に達していない場合が、画も酷しかったんですけどね。

――水準を突破したと手応えを感じたのは？

河森◎もう、忙しい時期だったから時代も順番も曖昧なんですけどね。入ってすぐに『闘将ダイモス（'78）』や『ザ・ウルトラマン（'78）』のゲストメカを途中からやり、玩具の『ダイアクロン』、永井豪さんの漫画の『黒の獅子』と4本くらい平行してやっていて。

宮武◎スタジオぬえでは4本くらいの掛け持ちは当たり前だったしね。

河森◎ぬえに入って3ヶ月くらいで『闘士ゴーディアン（'79）』だったかな。

宮武◎自由勝手にやらせてみて、どうすればデザインを面白く見せられるのか気付いてきたな、そう感じたのが『闘士ゴーディアン』の頃でしたね。

河森◎もう無我夢中でやっていた頃。テレビアニメ用の線減らしに対応するのが大変だった。もう、外形を描くのに○と△と□しか使っちゃいけない。線を20〜30本で引き終わらないといけないんです。それまでは好きに描いていたのに、△のディテール入れるだけで、線が3本増えることを考えなければいけない。

宮武◎それは、私も同じ経験をしているんです。そういうところは同じ穴にはまっている。ただ、苦労というより、そういうものだと思っていた。どうやれば線減らしの大変さを回避できるのかノウハウは私も持っていない。

河森◎こんなに一杯、僕にやらせて、もし落としたらどうするんだろうと思った。

宮武◎それは、僕等デザイナーが心配することじゃない。竹川公訓氏や松崎健一氏たちといったアニメの現場と、スタジオぬえを繋いでいる人間が心配することだ（笑）。

河森◎まあ、たしかに……。

宮武◎彼らが、とんでもなく苦労しているんだけど、そんなの知ったこっちゃなくて。ひどいなあ（笑）。

――その頃の、作業上の振り分けや分担というのはどういったものだったのでしょう？

宮武◎最初はとりあえずラフをやれと。

河森◎『闘将ダイモス』の最終回1〜2話くらいの頃。まだアルバイトだったかも知れない。

宮武◎宮武が清書をする時間はあるから、河森はラフをやれ。まだ清書を任せられる技術がないというのもあったんですが、とりあえずアイデアを出せと。
　敵側の戦闘機やライバルの乗るメカを頼んだんですが、上がってきたラフに確かにアイデアらしきものがあるんです。もちろん最初は、そのアイデアも流しっぱなしで、どうしたら面白く特徴的に見せられるかまでは達していないんです。

河森◎ただ、描きたいとおり描いていた。

宮武◎アイデアがあってそれを絵にしていけば楽しいはずなんですが、面白く見せるという思考回路がまだできていないんで、本人も面白くないんです。本人が面白くないものがお客さんに面白がってもらえるわけがない。もちろん制作側としてはスケジュールが埋まればよい、それが第一であるという考え方ももちろんあって、水準まで達していなくてもデザインが通ってしまう、という事はあるんです。
　ただ、自分たちの基準としては面白いものをつくりたい。線一本延ばすだけで良くなるぞ、というものだったので、私が手を入れて仕上げてしまったこともありましたが、でも本当にそれくらいでしたね。

河森◎ぬえに入ってすぐは、漫画のアシスタント的な考えで、清書をやらされるんだと思っていたんです。最初からアイデアを出すところをやらさせてもらったのはありがたかった。しかも、こうやってハッタリを効かすんだ、というのを目の当たりにできた。

宮武◎ハッタリというのが、一番わかりやすい面白さなんですよ。デザイナーとして最初に気が付くのがハッタリを効かせる喜びですね。本人が面白がっているかどうかが問題だと思うんです。そこが最初の分かれ道でしょうね。もちろん面白さのポイントが合っているかどうかも大事ですけれど。

河森◎面白さのポイントがズレていると、作品世界に合わないデザインになってしまう。作品世界に溶け込むことを要求されている目立ってはいけないデザインなのか、作品世界を切り裂いて引っ張ることを要求されているデザインなのかでスタンスは大きく異なりますからね。

マクロス・リフトオフ

――その後、すぐに『超時空要塞マクロス』の企画がスタートするわけですよね。

宮武◎時間的にはすぐなんですけど、精神的にはね……。

河森◎ぬえに入って2年で約8本の作品を担当するような濃い2年間を過ごしたから、実際より長い年数が経っている気がする。19歳でスタジオぬえに入って、マクロスの企画に繋がっていく『ジェノサイダス』の企画を始めたのが20歳だから、本当は入社1年でマクロスは始まっているんですよね。

宮武◎メカニックデザインというのは、企画の最初から関わることが多い仕事なんです。玩具会社との打ち合わせもあるので、主役ロボットやメカは必然的に途中から参加ということはない。そうすると放映の1〜2年前から参加するのが普通なんです。それも最初の企画会議から参加していることが多い。

河森◎企画の最初から参加できたというのは、とてもありがたかった。通常では原作に関わるのは大変なことなんですけれど、最初から企画に参加できた。

宮武◎スタジオぬえでは、それが当たり前だから。

河森◎気が付いたら、やっていた。

宮武◎そうです。私もそんな調子だった。

――マクロスの作業分担というのは、実際にどのようになされたんでしょうか？

河森◎わかりやすく言ってしまうと、宮武さんは横須賀の港で軍艦を見上げて育っていて、僕は横浜の丘の上で街を見下ろして育っていた。それと宮武さんは艦関係のミリタリーから入っていて、僕は車から入っている。そう

いった素養から自然に分担が出来上がっていった。

——統合軍の食堂で使われる皿まで設定なさっていますよね。

河森◎その辺は宮武さんだな。他作品ですけど、未来の三角定規やコンパスまでも描かないといけない。よろず設定屋ですよね。

宮武◎よろず設定屋は、メカデザイナーの別称だから。たとえば空母の設定をするとなると、甲板上のボルトやネジ一本までメカデザイナーの仕事なんですよ。甲板を牽引されてくるバルキリーも大事なんだけど、それを引いてくるトラクターも大事なんです。知っているものを元にして描くのも手のひとつですし、まったく想像で描くのも手のひとつ。
　根本的な知識と、それを吸収していく勉強力がどこまであるのかということですね。

河森◎玩具になるロボットやメカが絡むからメカデザイナーと呼ばれますけれど、実際には世界観設定といったほうが近いですよね。宮武さんが実は得意な動植物のデザインであったり。

宮武◎そういったことでは、印象深いのは「宇宙戦艦ヤマト」の仕事ですね。ロボットもののアニメの流れのなかで、ヤマトというのはフォーマットや基準となるものが大きく外れていた作品なんです。フィルムが上がって放送され、それを観た人間の反応を見れば、どういうことをやれば、どう反応が変わるかが解ったんです。また、どういう状況ならば、それが許されるのか。どこで枷を外せば良いか。そうすると、どういう結果が得られるか。それはヤマトの時に、実に良く見せてもらいました。一見、ヤマトのフォーマットに近く見えるんですが、プロダクションという枷と、商売を成り立たせるという命題があたえられたのが『宇宙海賊キャプテンハーロック('78)』であったり。

河森◎なるほどね。

宮武◎そういったものを見てきて、自分たちが企画をやるときにはこうしたいな、というのが『超時空要塞マクロス』にはあった。実現できていない部分もあるんだけれど、河森君に後を引き継いでもらい、シリーズを重ねて、やりたいことが出来るようになってきたよね。
まだまだ出来ていないことも多いんだけれど。未来を拓く夢をつなげていく事が、大切なんだと思います。

プロデューサー・トーク

——監督・プロデューサーの立場から見た宮武さんというのは?

河森◎スケジュールがこわい人(笑)。本当にデザインが上がってくるのだろうか?　このタイミングで発注して良いんだろうか?　と不安になる。絶対にスゴイものが上がってくるのだけれど、いつデザインが上がるのかが見えない。美術や世界観設定、動植物などは放って置いても上がって来るんですけれど、主役メカがなかなか上がってこない。そこがスリリング(笑)。

——どういう発注をなさるんですか?

河森◎世界観全体の説明と、どんな見せ方をしたいメカなのかの説明。後は面白いものが上がってくると良いなという。特にアレはしてくれるなといった縛りはなし。

——他のデザイナーさんとの違いというのはあるんですか?

河森◎基本的に他のデザイナーさんへの発注も同じです。ただ、こちらの予想外のものを描いて下さる方は少ないですよね。こんなデザインが上がってくるとは思いもしなかったぞ!　と驚かせてほしいときには宮武さんにお願いすることが多い。

——この本の読者には判ると思うんですが、ひとつのデザインに対して複数のアイデアが次々にでて、収束の方向ではなくバリエーションが増えていくのは自然なのでしょうか?

河森◎ひとつのデザインに対して、ひとつしかアイデアが出ないというのは、有り得ないと思うんです。少なくとも5～6種類、心配だったら10種類以上を描いていくのが当たり前だと思っています。その中から、一番合うのを選んで下さい。そういうものだと思っていたんですが、スタジオぬえの外で仕事をして、そういうデザイナーは少ないんだなと気付きました。「え、これで決定かよ!?　もう何案か無いの?」ってね(笑)。

宮武◎それが普通みたいだよね。

河森◎A案、B案、C案までどころか、A～Z案まで見せて、というのがスタジオぬえの基準だから。そういう意味で企画段階から作品に咬んでいたいのは、レギュレーションの縛りが少ないからですね。やはり作品感が既に決められている枠の中では窮屈なんです。たとえれば哺乳類のデザインで行きます、魚類のデザインで行きます。と決められていると、哺乳類に恐竜を足してみたいな、といった考えが難しい。出来ればそういったところから選んで作品をつくりたい。
　もちろんレギュレーションに沿ってデザインなさる方もいらっしゃいますが、その進化系統樹の枝を、違う方向に進化させていったものが見られるのが宮武さんですね。もっとも、その進化が袋小路に入るかどうかは宮武さんのバイオリズムに関わっているという部分はあると思いますが(笑)。そこもスリリングで面白い(笑)。

宮武◎河森君も、自分で悩みに悩んで、行き詰まって発注を持ってくるときが時々ある。注文もなにも「なにか見せて!」って。

河森◎それはありますね。

宮武:『マクロスプラス』の敵側バトルスーツであったり、『VF-X』のろ獲艦であったり。何が欲しいのか、どこを面白がらせれば良いのかがハッキリしていない。こちらも何を描けばいいかがハッキリしない。ラフを見せると「面白いんだけどね ‥‥」って。

河森◎面白いんだけど目立ちすぎる‥——、面白いんだけど世界観に合わない‥‥。

宮武◎ヤバイなあ、河森は自分で何が欲しいのか解ってるのかなあって。たまに起こってしまうけど、そういうときは大変だよね。

——その宮武さん効果が上手くいった例というのは?

河森◎それはもう、デストロイド・モンスターでしょうね。多砲塔戦車などの素地はあっても、あの形に結実するというのは、見ていて快感がありました。あのデザインの前に2～3行程あったと記憶していますが、出来上がって「おおっ!」と思いましたもの。

―― 逆に上手くいかなかった例などは？

宮武◎裏目に出たというのとは、少し違いますが『マクロスプラス』での、初代マクロス艦が着水しているクレーター周辺のマクロス・シティの地図設定がそう言えるのかも知れない。CGで立体を立ち上げるという河森君の構想を聞かせてもらっていたんだけれど、私がCGの現実を把握していなかったものだから、やおら1万分の1の地図を描き始めてしまった。自分の中で、すごくビジョンがハッキリしていたものだから、迷いもなく突き進んだんですが、河森君は、そんな細密なものを描いているとは夢にも思わなかったという。

河森◎「まだ上がらない？」と電話しても「まだ！」。それで上がってみたら。

宮武◎「なにこれ！ こんなの描いてたの!?」と。

河森◎こんなのCGじゃ無理。

宮武◎たまに暴走するとね（笑）。

河森◎暴れ馬は止められない（笑）。今ならCGで出来るかも知れないけれど、もう費用対効果の問題ですね。

宮武◎『マクロス7』のオープニングで使ってもらったんで良かったけどね。

オンリー・ワン

河森◎話はちょっと戻りますけれど、宮武さんといえばロボットやメカの発進や合体の「ワンダバ」だというのが自分の印象にありますね。凄まじい密度で描いてある宮武さんのワンダバ設定というのがあって『超電磁ロボ コン・バトラーV（'76）』や『無敵超人ザンボット3（'77）』のそれらはインパクトありました。僕も最新作の『創聖のアクエリオン（'05）』では発進ワンダバを設定してもらっていますけど、さすが宮武さん、スタッフにも評判です。宮武ワンダバはひとつのアートですよね。

――そういう演出も含んだ設定というのは大変なのでしょうか？

宮武◎面倒くさいといえば、シンドクセいんでしょうが、いったん、そのタスクモードに入って思考回路がそうなってしまうと後は時間の許す限りのところまでやっちゃいます。

河森◎そこで臨界を越えて爆発するか、どうかですよね。

宮武◎やはり、自分が面白がれるかどうか。自分が面白がれないものを、他人は面白がってくれない。そこからいくと水準というものは、おのずと決まってきます。面白くなきゃ、仕事として成立するはずもなく、長く続けられるはずもないでしょう。

――ワンダバの他に、宮武さんならではというものは？

河森◎やはり世界観の設定ですよね。そして、その作品の顔になるもの。たとえば都市の美術設定にしても、単なる未来都市ではなく、その世界ならではの設定。メカデザインもキャラクターデザインの一種なんですが、キャラクターデザインとしての美術設定。世界観の設定なわけですよね。他の作品に流用が出来ないほどの、その作品世界ならではの設定。そこは宮武さんならではですよね。
　それと、よく言われることではありますが、宇宙戦艦というもの。もう一つのジャンルとして宮武さんの宇宙戦艦というものがあり、後の者はそれを追いかけているだけだという感があります。デストロイド・モンスターに代表される重たい兵器というのも宮武さんならではのものでしょう。

宮武◎自分では、そう考えていないんですけどね。それほどのミリタリーファンでもないし陸戦兵器ファンでもない。

河森◎それは横須賀育ちの空気じゃないですか。

宮武◎今、空気という言葉が出ましたけど、世界のカラーや空気をともなった設定、世界観設定というものが自分の仕事なんだなとは思います。その世界を象徴するもの、それが宇宙戦艦の形になったり、未来都市の形になる、ときにはデストロイド・モンスターの形になるかも知れないし、他のロボットの形になるのかも知れない。

河森◎うん、「宇宙船に砲塔が付いたもの」が形になったのではなく、「宇宙戦艦」という集合的無意識にある神話的なものが形になったという感がある。もちろんSFとしての要素があるから、必然的、科学的な内部の構造設定があったりもするんですが、そういうものが無くても圧倒的な存在感があるもの、そういうものしかデザインと認めたくはない。

宮武◎宇宙戦艦といえばヤマトなんだけど、どう今風にアレンジしても、ヤマトはあの形だろうなと思うんです。ヤマトは、あの世界の象徴ですから。そういうように世界を象徴するものを捉えて描くのが、私の仕事なんだな、と思います。

――宮武さんの設定といえば、描き文字の情報量の多さも特徴ですよね。

宮武◎本当は絵だけで描き切れれば一番良いんでしょうけれど、文字を入れた絵解きにする方が解りやすかったり、楽であったりというのがあります。それと文字で書いておいた方が勘違いが少ないだろうということがありますね。意味合いとしては、書いてあることを読みとってもらえれば演出の助けになるんじゃないか、そういう補助的なつもりで書いています。教科書に「ココがポイント」と書いてあるみたいなものですね。

河森◎文字に気迫がこもっている。ワンダバの設定もそうなんだけど、その書き文字を含めてアートだよね。読んでいくと「そんなこと出来ないよ」ということまで書いてあるんだけど、そこまで考えている。

宮武◎うーん。でもそれが足りないばかりに、演出の方で「なにか足さないと持たない」と言われるのは癪ですよね。だったら書いておく。だって、コピーをとってスタッフ大勢が見るものじゃないですか、だったらうかつなものは出せないし、見られる以上は楽しんでもらわなければ仕方がないでしょう（笑）。

河森◎本になるとどうしても小さくなるからもったいないよね。どこかのギャラリーで大きく展示したい。設定画に囲まれて、みんなで脂汗流しながら鑑賞する（笑）。

――最後に一言お願いいたします。

河森◎いやあ、一杯面倒みてもらって、本当にお世話になってます。これからもよろしくお願いいたします。

宮武◎こちらもスケジュールではご迷惑かけておりますが、これからもよろしくお願いします。

KAZUTAKA MIYATAKE DESIGN WORKS MACROSS & ORGUSS

MECHANICAL DESIGN WORKS SERIES
KAZUTAKA MIYATAKE
DESIGN WORKS
MACROSS & ORGUSS

宮武一貴マクロス＆オーガスデザインワークス

■編集
株式会社ブレインナビ
杉原克由

BEAN KIDS
谷澤光一

■装丁
有限会社ロケットパンチ

■デザイン
有限会社ロケットパンチ

高野 册

■デザイン協力
スタジオねこの手
三上じゅん

山部万奈

梶野秀介

■取材協力
株式会社スタジオぬえ
宮武一貴
河森正治

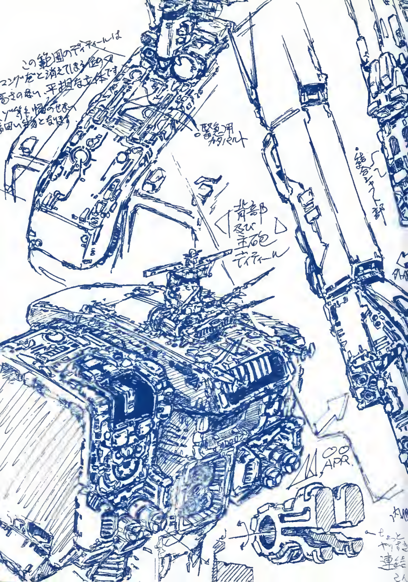
■資料協力
株式会社スタジオぬえ
竹川裕司

株式会社ビックウエスト

■発行日 2005年6月1日

■発行人 松下一美

■発行所 株式会社ムービック 第6事業部
東京都板橋区弥生町77-3
〒173-8558
TEL 03-3972-1992
FAX 03-3972-1235
http://www.movic.co.jp/book/bookend/


この範囲のディティールは
マンガだと消えてしまう位の
さの無い、平坦な立体です
等も幅のせまい
い物となります
緊急用
カタパルト
背部
及び
主砲
ディティール
結合シャフト部
APR.

KAZUTAKA MIYATAKE

DESIGN WORKS

MACROSS & ORGUSS

宮武一貴 マクロス&オーガス デザインワークス


9784896016291


1920274030000

ISBN4-89601-629-7

C0274 ¥3000E

発行: 株式会社ムービック

定価: 本体価格3000円 +税

KAZUTAKA MIYATAKE
DESIGN WORKS
MACROSS & ORGUSS
宮武一貴 マクロス&オーガス デザインワークス


9784896016291


1920274030000

ISBN4-89601-629-7
C0274 ¥3000E

発行：株式会社ムービック
定価：本体価格3000円+税

宮武一貴は単なる**メカデザイナー**の枠にとどまらず、その作品世界を創造していく**巨人**である。バトル7艦の前身となる「**ステルスマクロス**」をはじめ、無人戦闘機ゴーストのプロトタイプ「**スーパーバード**」など、**貴重なデザインを満載**。

全長1.2キロ、 超巨大宇宙戦艦の誕生。 メガロードからマクロスへ。	異星テクノロジーの 視覚化。 異形のメカニック群。	細部に宿るリアリティ。 ハイディテールの 世界設定。	マニア必見。 無人戦闘機ゴースト、 幻のXシリーズ。	宮武一貴と河森正治、 二大巨頭による 対談を収録。